

ЭПИЛЛИОН

эпос о драконах



Настольная ролевая игра от Мариссы Келли

Эпилион

Санкт-Петербург
Студия 101
2018

УДК 794.02
ББК 77.056я92
К 34

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Литературно-художественное издание.

Изменённое и адаптированное русскоязычное издание, под редакцией автора.

16+, предназначено для лиц старше 16 лет.

К 34 Эпиллион — СПб.: Студия 101, 2018. — 120 с.

Автор: Марисса Келли.

Переводчик: Мария «Дриммер» Смолина.

Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Корректор: Мария Шемшуренко.

Верстка и макет: Илья Козубовский.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Издание на русском языке © Studio 101, 2018.

Authorized translation of the English edition.

Текст и иллюстрации © 2017, Magpie Games. This translation is published and sold by permission of Magpie Games, the owner of all rights to publish and sell the same.



Давным-давно драконы ДракониИ отогнали Тьму, защитив от её тлетворного влияния свою землю и жизнь. Победив, они благоденствовали много веков, однако тьма вернулась, прокравшись в некогда безопасные места и наполнив собой сердца многих драконов.

Вы странствующий отряд юных дракончиков, помогающих Совету расследовать слухи и узнавать правду о тени, распространяющейся по ДракониИ. Вместе с другими драконами вы будете защищать свою землю, помогая как драконам, так и другим волшебным существам и познавая настоящую ценность дружбы.

Посвящение

Я посвящаю эту игру новому поколению и тем из нас, кто храбр и готов сражаться за самое важное.

Спасибо!

— МК

Источники вдохновения для игры

Игра «Эпиллион» построена на системе правил Powered by the Apocalypse, как «Постапокалипсис», Dungeon World, Monsterhearts, «Саги об Исландцах», «Городские легенды» и так далее. Эта простая система правил предоставляет удобный набор инструментов, позволяющий создавать интересные истории практически без подготовки!

Содержание

Предисловие

Что такое «Эпиллион»?.....	5
Что такое ролевая игра?.....	6
Что нужно для игры.....	6

Дракония

Земля драконов.....	8
Драконье общество.....	10
Возраст.....	11
Великие Дома Драконов.....	14
Магия лун.....	19
Дикая местность.....	21
Стаи.....	22
Война Тени.....	23

Создание персонажей

Выбор бланка.....	25
-------------------	----

Игра

Диалог.....	30
Основные ходы.....	39
Конец встречи.....	52
Рост.....	52

Драконовод

Ходы драконовода.....	63
Применение персонажей ведущего.....	70
Первая встреча.....	76
Полезные приёмы.....	78
Свет после Тьмы.....	81
Пример игры.....	82

Проблемы

Применение проблем.....	94
-------------------------	----

Приложение

Пример.....	103
Послесловие.....	105
Медиаграфия.....	106
Архетипы.....	107



Глава нулевая Предисловие

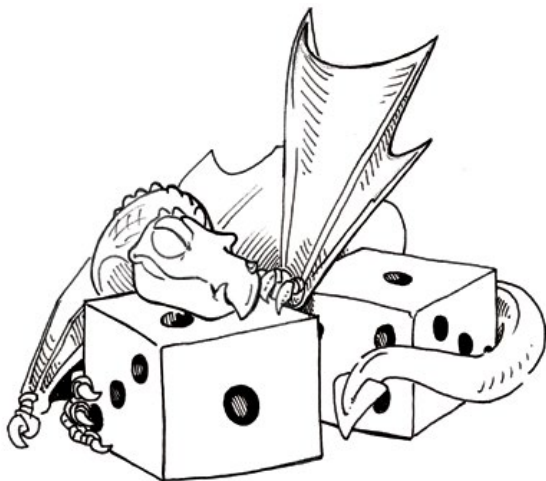
В «Эпиллионе» вы с вашими друзьями будете рассказывать историю Дракони и её благородных жителей. Ваши персонажи-драконы своими действиями внесут вклад в эту историю. «Эпиллион» — это настольная ролевая игра, в которой вам предстоит взять роли юных дракончиков, помогающих старшим драконам и постигающих настоящую ценность дружбы.

Что такое «Эпиллион»?

«Эпиллионами» называют короткие эпические поэмы, стилизованные под столь значимые и грандиозные произведения как «Илиада» и «Одиссея». Игра «Эпиллион» посвящена маленьким героям, храбро защищающим свой мир от великой опасности и исследующим новую фантастическую страну. Это настоящий маленький эпос, который вы от начала и до конца создадите со своими друзьями.

В процессе игры вы будете расследовать слухи и узнавать правду о Тьме, распространяющейся по Дракони, решая при этом различные проблемы. Играя, вы будете разговаривать друг с другом о драконах, их жизни и увлечениях и развивать историю Дракони, приводя её к тому или иному будущему.

В «Эпиллионе» много внимания уделяется дружбе героев и их росту в мире, в котором жители не добры или злы по своей природе. Они сложны по своей природе и наделены свободой выбора. «Эпиллион» по своему жанру напоминает истории о Гарри Поттере или Перси Джексоне и подойдёт как для взрослых, так и для всей семьи.



Что такое ролевая игра?

Ролевая игра — это, по сути, сочетание театра и рассказывания истории по определённым правилам. Вы с друзьями играете героев в мире, который описывает один из вас. Будем называть рассказчика драконоводитом. Остальные же будут храбрыми дракончиками, которые вместе исследуют и защищают свою родину. В тех случаях, когда непонятно, окажутся ли действия героев успешными, игроки кидают кубики.

Участник, который возьмёт на себя почётную и ответственную роль ведущего, должен знать правила и уметь пользоваться ими, чтобы история развивалась. Но на происходящее влияет не только ведущий: каждый игрок может вносить в сюжет свои неожиданные элементы, делая игру намного интереснее!

Ролевые игры построены на сотрудничестве: ведущий опирается на творческий вклад игроков, а игроки — на описания мира, которые даёт ведущий.

Если вы новичок в ролевых играх, то добро пожаловать! В этой книге правил вы найдёте всё, что поможет вам с вашими друзьями устроить себе интересную и весёлую игру в «Эпиллион». Когда в 2011 году я стала соосновательницей Magpie Games, я надеялась привести новых людей в мир настольных игры — и я буду рада, если «Эпиллион» окажется первой игрой, попавшей в руки новичку.

На свете не так много игр, позволяющих поиграть в драконов, столь любимых и важных персонажей многих историй. Я рада представить вам драконоцентричную игру, благодаря которой игроки сумеют реализовать своё видение драконов!

Да здравствуют драконы!

Что нужно для игры

☞ **Игроки.** В «Эпиллионе» нужен один драконовод и от двух до пяти игроков на роли дракончиков.

☞ **Бланки персонажей.** Каждый бланк — это двусторонний листок с описанием дракона, которого можно играть. Подробнее о бланках персонажей см. на стр. 25.

☞ **Карта.** В процессе игры вы будете вместе дополнять карту Драконию, поэтому с самого начала распечатайте заготовку.

☞ **Кубики.** Вам понадобятся игральные кости, которые мы в дальнейшем называем кубиками. Двух хватит, но удобнее, когда у каждого игрока есть свой набор.

☞ **Карандаши и стирательная резинка.** Во время игры вы будете делать на бланках пометки и стирать их. Карандаши гораздо удобнее, чем ручки.

☞ **Драконьи карточки.** Такую карточку можно сложить и выставить на стол: на ней написано имя дракона и его ценность. Это удобные напоминалки как для персонажей игроков, так и для любых драконов, которых вы встретите в ходе приключений.

☞ **Цветные камешки.** Каждый игрок при создании персонажа выбирает определённый цвет камешка. Во время игры участники будут передавать камешки друг другу, поэтому важно иметь уникальный набор примерно из десятка камешков для каждого игрока. Ещё удобнее, если у игрока кубики такого же цвета.

☞ **Карточка вето.** Этот приём изобретён Джоном Ставропулосом. С такой карточкой играть может быть проще и безопаснее. О карточке вето см. подробнее на стр. 78.

☞ **Время.** Выделите на игру 3–4 часа, а если есть возможность — найдите в своём расписании время для нескольких встреч. Вы можете обойтись и одной игрой, но скорее всего все захотят продолжения!

Если у вас есть бланки персонажей и все раздаточные материалы, то во время игры обращаться к этой книге вам практически не придётся, но всё равно удобнее иметь её под рукой для справки. Здесь, в книге, я привожу много пояснений и примеров, по которым можно сориентироваться в сложных ситуациях.

Кроме того, вам могут пригодиться следующие дополнительные материалы:

☞ **Колода драконов «Эпиллиона»** — ведущему порой бывает трудно придумать на ходу ещё одного нового дракона. В колоде драконов есть персонажи с портретами, именами, занятиями, характерами, планами и так далее. На каждой карте колоды есть вся информация, необходимая для введения дракона в игру «Эпиллион».

☞ **«Encyclopedia Draconica»** — в этой книге много дополнительной информации о Драконии. Здесь вы найдёте новые сведения о драконьем обществе, а также новый особый ход, который вы с друзьями также можете использовать в игре. (О ходах см. на стр. 31, об особых ходах — на стр. 104). Эти дополнительные материалы и некоторые другие можно найти на сайте:

www.studio101.ru

Глава 1 Дракония

Добро пожаловать в Драконию!

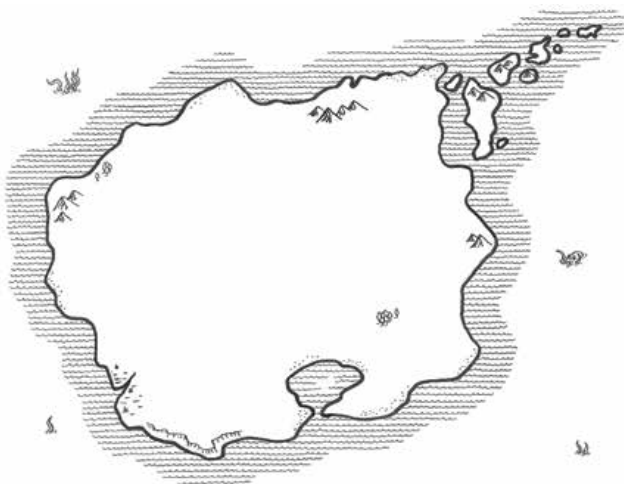
Дракония — это обширный континент, от берега до берега полный драконьих городов, твердынь и древних руин. И этот огромный континент, и архипелаг к северо-востоку от него окружены опасными водами, полными кракенов и других тварей, способных в мгновение ока проглотить даже крупного дракона.

Существуют легенды о драконах, построивших когда-то огромные корабли, способные выдерживать нападения кракенов и позволявшие путешествовать к новым землям. Однако об этих путешественниках давно ничего не слышали, даже если они и существовали вправду.

Земля драконов

Кракены правят морями, но земли самой Драконии разнообразны — ни один дракон в жизни не успеет исследовать их все. От чудовищных заповедных лесов до гладких дюн стеклянных пустынь, Дракония прекрасна и полна всевозможных чудес.

Однако жить в Драконии не всегда просто. Погода бывает свирепой и нередко влияет на местность: метели бушуют возле горных пиков, а жестокая жара может превратить безмятежное озеро в бурлящий котёл. Однако драконы способны жить и процветать везде, где стоят их твердыни и где можно расправить крылья.





Столица

Столица — сердце великой цивилизации, задающее ритм жизни по всей Драконии. Этот город уже много веков служит символом всего драконьего народа. Он превыше Домов и занятий, он важнее возраста, он шедевр архитектуры, словно бы дотягивающийся своими шпилями до самих лун. Вокруг этих шпилей и в пещерах столицы кипит жизнь Драконии.

Каждый день небеса и проходы столицы полны драконов со всех концов страны — кто-то просто пролетает мимо, кто-то обосновывается здесь надолго. Торговые выступы покрыты красивой резьбой или исписаны пророчествами Старого Знатокрыла. В Качающихся Садах толпятся и общаются дракончики, прилетевшие сюда полежать на солнышке или покурить цветной сахарный песок. А крыша Полной Чаши всегда открыта равно для завсегдатаев и новоприбывших.

Совет

Один из важнейших традиционных институтов Драконии — Совет, заседающий в столице. В многоярусном здании совета редко стихает шум крыльев — драконы снуют туда-сюда, принося новости из дальних провинций, а члены Совета разбираются с поступающими запросами и отмечают свои достижения. В Совете представлены все Дома Драконии, распределяющие между собой власть и ответственность за страну. Ни один из Домов не может править Драконией в одиночку.

Отрядам молодых дракончиков часто поручают особые задачи: помогать Совету в его работе. Старшие драконы слишком заняты, а у молодёжи достаточно времени, чтобы её можно было отправить разрешать очередную проблему.

Драконье общество

Драконы — гордый и величественный народ, традиции которого уходят в глубь веков и проявляются во многих областях жизни, как бы она ни менялась в течение столетий.

У драконов нет ни пола, ни гендера.

Семейная стая

Когда группа драконов (два или более) собирается отложить яйца, они — с одобрения кого-то из старых драконов — собираются в семейную стаю. Все члены такой стаи заботятся друг о друге и с одобрения оказывающего поддержку старого дракона получают право отложить яйца.

Готовя гнездо для яиц, каждый дракон приносит для его строительства какой-то редкий и драгоценный предмет. Считается, что от присутствия таких сокровищ зародышам в яйцах гораздо уютнее и что сокровища эти способствуют поддержанию связей в семейной стае, когда кто-то из его драконов далеко от дома.

Стражи

Стражи — это похожие на растения создания, появляющиеся из волшебных древних семян. Они занимаются тем, что ухаживают за драконьими яйцами и детёнышами: это важное и почётное дело. Они также следят за тем, чтобы семейство не пренебрегало своими обязанностями по присмотру за молодняком, пока тот не станет самостоятельным.

Как только из яиц вылупляются маленькие дракончики, стражи определяют для каждого из них Дом, в традициях и ценностях которого дракончик будет расти. По сей день неизвестно, как именно стражи это делают. Знают ли они, какая судьба дракончику уготована? Умеют ли они просто видеть что-то, чего не видят драконы? В чём бы ни состоял их секрет, драконы стражам доверяют: именно стражи поддерживают важный баланс молодёжи среди Великих Домов Дракони.



Возраст

Возраст для дракона значит очень многое. Драконье общество имеет чёткую возрастную иерархию: чем старше, мудрее и сильнее дракон, тем меньше он принимает во внимание глупых юных дракончиков, которые всё равно ничего не понимают в жизни. У каждого дракона есть своё место в социуме, но дракончики, впервые вступающие в жизнь своей маленькой стайкой, ещё только начинают разбираться в том, какова же их роль в Дракони.

С возрастом драконы заметно увеличиваются в размерах. Архитектура в Дракони вся рассчитана именно на крупных жителей: обеденные площадки, пилоны для гонок и замшелые камни для солнечных ванн удобно сделаны именно для больших драконов. Что же до маленьких, то если вы с трудом дотягиваетесь до переговорной площадки — мало кто будет воспринимать вас всерьёз.

С возрастом также меняется и слабеет связь дракона с лунами, что приводит его к выбору всего одной луны и магической специализации. Спектр способностей старых драконов не очень велик, но они при этом очень сильны — именно за счёт того, что сосредоточились на одной луне и потеряли связь с остальными.

Драконья жизнь состоит из пяти возрастов: дракончик-слёт, крылатый дракончик, длиннозубый дракон, бородатый дракон и старый дракон.

Дракончик-слёт

Ваша чешуя ещё мягковата, но кусаетесь вы уже свирепо! На своих неокрепших крыльях вы можете только планировать, а путешествуете обычно пешком. Старшие драконы ожидают, что вы будете помогать им и делать, что они говорят. Именно их поручениями вы заняты большую часть времени.

В Дракони поначалу не так-то просто освоиться: вся её архитектура не рассчитана на таких мелких дракончиков, как вы, и перемещаться будет непросто. Зато все луны вам благоволят вам и дают свою силу по вашему зову.

Крылатый дракончик

В этом возрасте ваша чешуя становится жёстче, а крылья наконец-то держат вас в полёте, пусть даже вам приходится довольно часто останавливаться, чтобы передохнуть. Драконьи постройки всё ещё крупноваты для вас, но вам уже гораздо проще по ним перемещаться. Старшие драконы могут летать выше вас и переносить больше, но вы уже вправе требовать помощи дракончиков-слётов в своих делах, и можно начинать отыгрываться на них за то, как вами помыкает старшее поколение. Жить становится всё веселее, но вы теряете связь с одной из лун и постепенно начинаете понимать, чем же пожертвовали старшие драконы ради силы и власти.

Длиннозубый дракон

Ваши зубы стали длиннее и острее прежнего. Теперь всякий дважды подумает, прежде чем лезть к вам. Вы на вершине своих физических возможностей: сильны, энергичны, способны к дальним перелётам без отдыха. Башни Драконики стали для вас привычными местами обитания и не представляют проблем. Юные дракончики хотят быть похожими на вас, а старые полагаются на ваши силы. Но зов лун по-прежнему имеет для вас значение: вы теряете связь с ещё одной луной, зато ваши отношения с оставшимися лунами крепнут. В Драконики многие уже склонны прислушиваться к вашему мнению, но вы ещё помните, что такое быть совсем маленьким.

Бородатый дракон

К этому возрасту ваша чешуя уже крепка и покрыта шрамами. Вы огромны, больше многих других драконов — и крупнее вы уже не станете. Именно на вас рассчитана вся архитектура Драконики. Ваше тело и разум стали воплощением ритма жизни самой Драконики: вы размеренны, сильны и уверены в себе.

Вы уже отказались от трёх лун и являете свою преданность оставшимся, овладевая всё основательнее лунной силой. Большая часть жителей Драконики смотрит на вас снизу вверх, и именно вы указываете другим драконам путь в трудные времена.

Старый дракон

В этом возрасте ваше тело крепче, чем любое выкованное оружие. Вы обращаетесь только к одной луне, но ваша магия имеет силу урагана. Вся Дракония готова вас слушаться, и как только где-то что-то происходит, какой-нибудь маленький дракончик спешит вам об этом доложить. Далеко не все драконы доживают до этого возраста. Вашему массивному телу для движения требуется много энергии, и вы посвящаете отдыху куда больше времени, чем раньше. Порой вы предпочитаете смотреть сны или думать о приключениях, а не участвовать в них.

Вы выбрали свой путь, и ветер пронёс вас по нему до этого момента в жизни. Вы многому можете научить других жителей Драконики, а последние ставят вас и ваши нужды превыше всего. Но вы часто с ностальгией вспоминаете свою юность, когда у вас было так много свободы и так мало ответственности...

Древние и Мистики

Если старый дракон доживает до вершины силы, он становится древним или мистиком. Преобразившиеся в древних отдают свою физическое тело своей луне, дабы стать воплощениями её воли. Древние неспособны говорить. Они странствуют по свету, вмешиваясь в события по воле луны. Эти бесплотные и бессловесные гиганты способны пройти туда, куда не может попасть ни один обычный дракон,



а их мотивы и логика действий являются загадкой для всех остальных. За великую жертву, которую приносит древний, луна дарует ему тайный дом. Многие из драконов поговаривают, что таким тайным домом обычно становится место, которое дракон очень ценил при жизни. Одним из таких священных мест являются Перистые Равнины, где любой дракончик достаточной мелкий, чтобы укрыться в высокой траве, может подглядеть, как отдыхает Древний, а порой даже попросить его выполнить желание.

Те же драконы, что преображаются в мистиков, становятся огромными спящими статуями из лунного камня, которые, если их спросить, дают драконам советы. Обычно мистики обитают в значимых замках или иных примечательных местах. Каждый мистик держит в лапах редкий камень, символизирующий их владение исключительным знанием.

Нередко юные дракончики специально путешествуют к руинам, чтобы спросить совета у мистиков прежних веков. Даже в этих руинах мистики крепко-крепко держат в лапах свои драгоценные камни мудрости — какой бы вред ни нанесли века их физическому телу.

Талантливые, юные, неиспытанные

Дракончики-слётки ещё очень малы, однако у них многое впереди. Именно в юном возрасте дракончики лучше всего связаны со всеми лунами Драконии, но им ещё предстоит показать, на что они способны, и найти своё место среди могущественных и мудрых больших драконов. Юный дракончик может быть отличным разведчиком, храбрым бойцом или внимательным учёным, который смотрит на старые проблемы свежим взглядом. Многие старшие драконы великолепны в чём-то одном, но всем известно, что именно группа молодых дракончиков способна практически на что угодно.

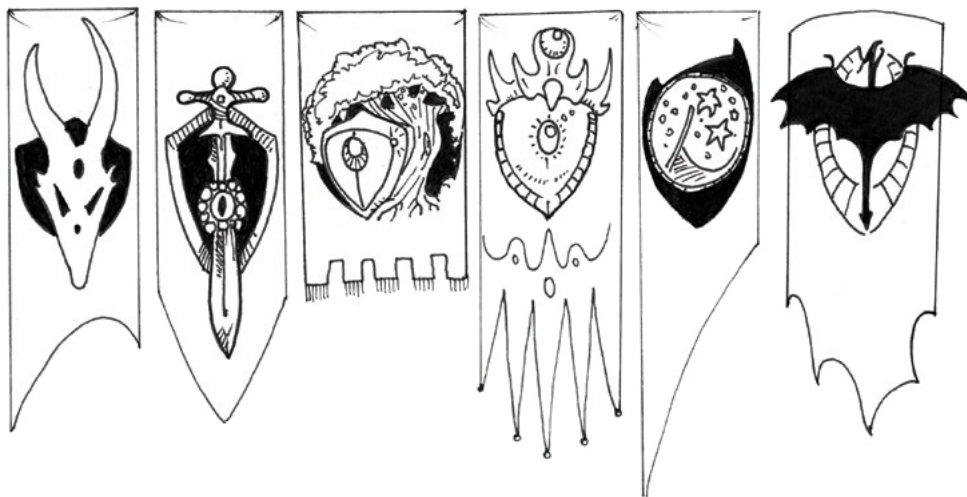
Великие Дома Драконов

Из драконов обычно получаются талантливые правители самого разного склада, но никто не может править Драконией в одиночку. С давних пор драконы объединились в Великие Дома: Бринбэк, Кеброс, Миндоф, Рофскар, Семскэйл и Тессиф.

Великие Дома заботятся о своей земле и поддерживают твердыни, выстроенные в честь старших, более влиятельных драконов. «Дом» — это не физическое место, это организация, работающая на пользу Драконии тем или иным способом. Все Дома защищают Драконию и служат её благу, но каждый имеет свою особую историю и уникальные особенности, влияющие на его образ действий.

Поскольку каждый Дом в Драконии играет особую роль, драконы относятся к традициям и правилам своего Дома очень серьёзно, даже когда выступают против своих старших драконов. Старые же драконы часто вспоминают тот день, когда они поняли, что становятся старыми — тот момент, когда они осознали ценность образа жизни, который когда-то считали дурацким и бессмысленным.

Дома сильно различаются между собой. Порой может казаться, что они ни за что не договорятся — особенно в кризисные и опасные моменты. Однако у Домов долгая история, и они по-настоящему преданны Драконии. Дома — это живое и здоровое будущее сердце драконьего общества!





Бринбэк, Стальной Дом

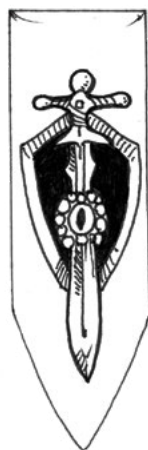
Стальной Дом нередко называют благородным за его преданность традициям и нынешней системе власти.

Эмблема Стального Дома — двурогий череп, символизирующий их глубину преданности драконьему делу: преданности не до чешуи, а до костей. Основатели Бринбэка были первыми, кто призвал драконов к объединению и использованию своих возможностей для того, чтобы Дракония стала лучшим местом для сородичей, оказавшихся не столь удачливых. В конечном счёте их призывам вняли: так появились Великие Дома, занимающиеся защитой Драконии.

Важнейшие ценности Дома Бринбэк — мудрое правление и эффективное руководство. За этими ценностями стоит опыт многих поколений. Немало выдающихся представителей этого Дома и сейчас занимают в Драконии высокие посты. Умение управлять значит очень много для Дома Бринбэк: именно благодаря ему этот Дом так силен и способен оказывать помощь другим драконам.

Барж Стальной Владыка — вошедший в легенды правитель из Дома Бринбэк. Он давным-давно преобразился в Древнего. Барж никогда не был философом, однако когда дракону из Дома Стали требуется совет в сложном деле, обычно вспоминается подходящая история из жизни Баржа, Стального Владыки. Эти истории — отличный пример ценностей Дома Бринбэк, хотя порой они противоречат друг другу. Когда старым драконам задают неудобные вопросы о смысле этих историй, те отвечают «Сталь крепка и долговечна, но интерпретации легко меняются со временем».

*Любимое присловье Дома:
«Костяк дракона — его честь.»*



Кеброс, Рубиновый Дом

Рубиновый Дом нередко называют «падшим Домом» из-за роли, которую он сыграл в Войне Теней.

Эмблема Рубинового Дома — клинок, пронзивший драгоценный камень. Это символизирует готовность Дома служить и защищать Драконию любой ценой. Дом Кеброс умеет ясно видеть, что угрожает драконьему обществу, и его драконы обычно первыми начинают действовать в опасной ситуации, чего бы это им ни стоило.

Эта готовность действовать была заложена в традиции Дома Кеброс одним из его основателей, Кицей Избранным. Кицу восхваляют по всей Драконии за то, что он когда-то воззвал к лунам, чтобы уничтожить огромную сокровищницу, из-за которой шла ужасная распря между драконами. У самого Кицы были права на эти сокро-

вища, но он предпочёл уничтожить их, чтобы не допустить войны между драконами. После этого были сформированы великие драконьи Дома, хранящие ресурсы Драконии и защищающие подрастающие юные поколения.

Несмотря на всё это, многие из Дома Кеброс во время Войны Теней присоединились к силам Тьмы, пустив её в своё сердце. После этого предательства репутация «защитников драконьего рода» была сильно испорчена, и многие с тех пор не доверяли всему Дому. Кица Избранный стал могущественным мистиком, но после Войны его укрыли в шёлк и никто из драконов больше не мог слышать его сказанных шёпотом советов. Некоторые драконы, принадлежащие к Дому Кеброс, надеются найти способ искупить вину Дома и восстановить его репутацию, но другие предпочитают считать это предательство самопожертвованием, из которого выросло новое будущее драконьего рода.

Любимое присловье Дома:

«Мы ничего не замечаем, пока не потеряем всё.»



Миндоф, Дубовый Дом

Дубовый Дом часто называют «домом секретов» за его традицию накапливать знания и применять тайные ритуалы.

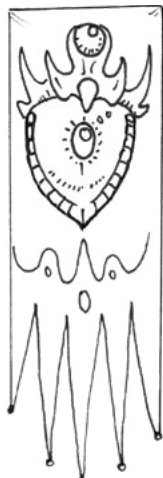
Эмблема Миндофа — дуб со щитом: подобно нарастающим кольцам деревьев, самые ценные знания умеют защищать себя сами. Немало замков этого Дома хранят артефакты и магическое знание Драконии. Дубовый Дом относится к секретам, как к садовым деревьям — ухаживает за ними, растит их, ценит их. Секреты могут быть ядовитыми, лекарственными или просто прекрасными — и за всеми ими надо уметь ухаживать.

Ольгз Премудрый был одним из главных основателей Дома Миндоф: именно он посадил первую рощу стражей, которые стали присматривать за драконьими яйцами. Говорят, что Ольгз придерживал знание о стражах в секрете, пока не был сформирован Совет. Ольгз никогда не рассказывал, как драконы заполучили это знание, оказавшееся столь важным для всех дракончиков Драконии. Однако Ольгз, ставший теперь древним, служителем Луны Духа, — всегда знал, что почва для семян должна быть готова к посеву.

Некоторые драконы Дома Миндоф посвящают себя какому-то определённому знанию, исследуя способы его применения и используя его на благо Драконии. Другие же собирают и хранят семена знаний, ещё не познанные и не освоенные. С точки зрения Дубового Дома, знание — сила. И уж точно познанное неведомое лучше непознанного неведомого.

Любимое присловье дома:

Тайна, известная многим, — не тайна.



Рофескар, Золотой Дом

Золотой Дом порой называют «домом архитекторов» из-за его увлечённости созданием великолепных построек по всей Драконию.

Эмблема Рофскара — корона, символизирующая вершину мастерства. Именно из Золотого Дома пришла традиция почитания старых драконов за их достижения. Мало того, идея посвящать замки и твердыни определённым старым драконом впервые была реализована блистательным умом основателя Рофскара, Сулоем Голодным. Сулой мечтал видеть Драконию единой, но не хотел отказываться от многообразия драконьих индивидуальностей. Золотой Дом — единственный, в котором есть ровно один истинный основатель, он же глава Дома. Этот почётный титул был впервые присвоен Сулою в знак признания его исключительных навыков, и это высочайшая честь.

Цели и ценности Рофскара весьма разнообразны: этот Дом поддерживает драконов, занимающихся строительством и инженерным делом, а также тех, кто работает над любыми сложными проектами, требующими чертежей и схем. Вне зависимости от предпочитаемых методов, драконы Золотого Дома стремятся к совершенству во всём. Они оставляют после себя грандиозные творения.

Девиз Дома:

«Неудачи временны, совершенство вечно.»



Семскэйл, Нейфритовый Дом

Нейфритовый Дом часто называют «многогранным», поскольку в нём приветствуется стремление к просветлению, какими бы путями к нему дракон ни шёл.

Эмблема Нейфритового Дома — астрономический компас со звёздами, это знак того, что нет единого правильного пути. В то время как прочие Дома сосредотачиваются на одном определённом образе жизни — на единственно верной, с точки зрения Дома, дороге, в Семскэйле юных дракончиков поддерживают в поисках собственного пути.

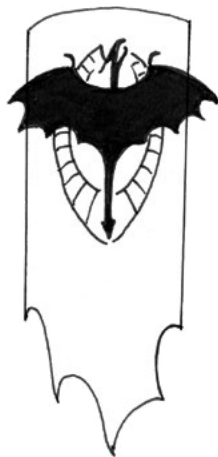
Одного из основателей Нейфритового Дома, Сиша Путешественника, во всех Домах часто называют «прокладывающим пути». Именно он привёл драконов к формированию Великих Домов. Собственный путь сделал его древним. Однако легенда гласит, что все члены Совета когда-то в юности пересекались с древним Сишем Путешественником. И все амбициозные

драконы, мечтающие о месте в совете, шепчут лунам о своём желании обрести помощь Сиша Путешественника в нахождении пути.

В Доме Семскэйл существует давняя традиция обучения юных дракончиков старшими. В Доме полагают, что общение разных поколений даёт ценнейший опыт, и именно в этом Доме чаще всего можно найти драконов, откладывающих преобразование, пока их ученики не войдут в старший возраст, приблизившись мудростью к ним самим. В Нефритовом Доме понимают, что путей к просветлению много и что молодёжи можно много чем помочь в поисках пути, места или дома в Драконии.

Любимое присловье Дома:

«Любим путём достаточно пройти всего один раз».



Тессиф, Алмазный Дом

Алмазный Дом часто называют «бездомным Домом», поскольку он потерял огромное количество владений во время Войны Тени. Эмблема Тессифа — дракон, сидящий на алмазе, как напоминание о том, что даже в тяжелейших условиях из минимальных ресурсов можно сделать многое. Другие Дома владеют сокровищницами, полными золота и драгоценных камней, драконы же Дома Тессиф вынуждены полагаться в основном на свои крылья и чешую, и им неоднократно случалось вырывать победу из пасти поражения.

Когда Великие Дома ещё только создавались, юный дракон по имени Курлыка однажды спел трогательную праздничную песню с благопожеланиями на будущее. В ту же ночь, чуть позже, Таш Сломный Клюв собрал вместе всех основателей Домов и помог им договориться, сформировав Совет. Считается, что именно песенка Курлыки вдохновила Таша, и эту песню до сих пор поют в залах Совета.

Во время Войны Тени Дом Тессиф очень пострадал. Его великолепные замки были уничтожены, но столкновение с трудностями лишь сделало этих драконов твёрдыми, как алмаз. Некоторые увидели в этих разрушениях новые возможности и повели Дом Тессиф к кочевому образу жизни. Дом Тессиф строит временные жилища и укрепления далеко от столицы и посвящает своим старым драконам эти недолговечные «твёрдины». Однако некоторые члены Дома стремятся возродить его славу, накапливая сокровища и строя всё более и более великолепные замки.

Любимое присловье Дома:

«Многие путают необходимость и роскошь.»

Магия лун

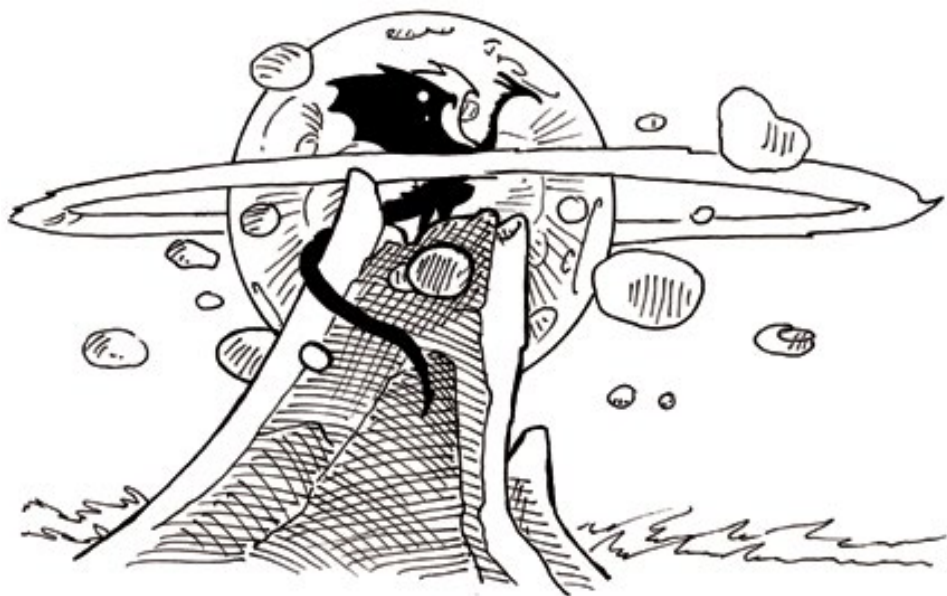
Говорят, что первым древним драконом, странствующим по миру, стал Орваш Беззвучный. Легенда гласит, что в ту пору луны разгневались на заносчивых драконов, отобрали свои лунные дары и наслали чудовищное цунами, чтобы смыть с лица земли весь драконий род. Тогда Орваш встал перед штормовым морем и в течение ста лет удерживал его одной своей могучей волей.

Есть немало версий этой истории, но кончаются они все одним и тем же. Когда пришла волна такой силы, что она была способна смыть весь мир, Орваш на последнем дыхании не стал бороться с приливом, а поблагодарил луны за их помощь Драконию и обязался служить им всем своим существом. Именно это самопожертвование уредило бурю — и мир уцелел. Луны вернули драконам их магию, тронутые стойкостью и смирением Орваша в миг катастрофы.

С тех пор все, кто просит помощи у великих лун, получают её. Драконы, служившие этим лунам, стали основоположниками традиций Драконию, и вся драконья культура связана с этими лунами.

Пять лун совершают свой путь вокруг Драконию.

- ☞ **Луна Свободы**, сила которой очищает и освобождает
- ☞ **Луна Духа**, сила которой способствует росту и исцелению
- ☞ **Луна Камня**, сила которой защищает и придаёт стойкости
- ☞ **Луна Бури**, сила которой в хаосе стихий
- ☞ **Луна пустоты**, сила которой в отрицании и отражении





Лунную магию формирует применяющий её дракон силой своего желания и мысли. Она разнообразна и могущественна, но часто непредсказуема. Многим дракончикам удаётся призвать силу лун, но не контролировать её. И даже самые могущественные из старых драконов, как бы ни были они мудры и опытны, порой сталкиваются с трудностями.

С возрастом дракону нужно всё меньше помощи друзей, чтобы обращаться к лунам, но при этом он может обращаться к всё меньшему количеству лун. Юные дракончики имеют доступ ко всем пяти, но их таланты и жизненные выборы определяют, с какой лунной они укрепят свою связь, а с какой — потеряют. Рост и специализация приходят на смену юности и гибкости.



Дикая местность

Леса и горы Дракони — опасные места для драконов. Они полны волшебных существ, забытых руин и опасных чудовищ. Только самые храбрые из драконов путешествуют по диким местам сколько-нибудь часто, и им приходится проявлять немалую осторожность, поскольку пустыни и джунгли хранят в себе немало опасных тайн.

Живая природа Дракони разнообразна и удивительна. Её обитатели всегда объединяют в себе аспекты разных животных из нашего мира. Например, мармыбар — крылатый зверь с гибким хвостом и свирепым нравом — имеет черты мартышки, летучей мыши и барсука. Все эти существа такие же волшебные и удивительные, как любой дракон. Они многоцветны, у них необычные устремления и загадочные привычки.

Как бы ни были странны эти звери, некоторые драконы умеют в них разбираться. Зверология — это область драконьего знания, посвящённая волшебным зверям и их природе. Однако мало кто из драконов общается со зверями так же, как с сородичами: большая часть крылатого народа плохо понимает зверей, несмотря на их волшебную природу.

Чудовища

В дикой природе есть и иные опасности, весьма пугающие: они грозят любому дракону в его путешествиях. Бывают ужасные, отвратительные существа, которые проявляют лишь один животный аспект. Например, гигантский паук: у него нет ни копыт, ни волчьей морды, ни перьев... это просто очень страшный чудовищный паук. Большинство драконов в ужасе бросятся прочь, если встретят его!

Чудовища появились в Дракони очень давно, и каждая победа Тьмы увеличивает их число. Они ужасны, отвратительны и удивительно живучи. Если Тьма когда-либо поглотит луны, эти чудовища переживут саму Тьму.

Дракончики обычно избегают чудовищ: ни в городах, ни в замках их не встретить. Чудовища живут в дикой местности — охотятся, кормятся, растут и становятся всё сильнее и опаснее. Мало кто из драконов готов выйти против чудовища в прямом бою. Охотников на монстров очень уважают, потому что они защищают драконьи гнёзда от жутких тварей. У них очень опасная работа, поскольку чудовища — серьёзные противники.

Как бы ни была разнообразна жизнь в лесах, горах и пустынях, она напрямую зависит от происходящего в Дракони. Если Тьма одолеет Драконию, эпоха драконов пройдёт, а чудовища унаследуют мир.

Стаи

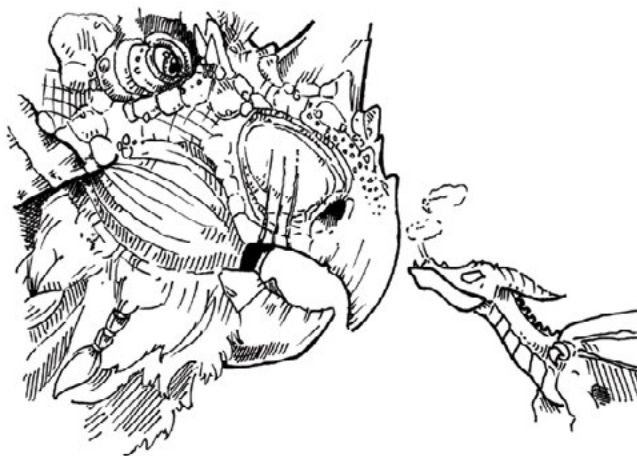
Стая — это группа драконов, объединённая общими целями и личными отношениями. Стаи могут быть как семейными, долговременными и основанными на сочувствии и взаимопомощи — так и временными странствующими отрядами, занятыми саморазвитием, исследованием Дракони и поиском своего места в ней. Дракон одновременно может принадлежать только одной стае, а любой стае обязательно должен покровительствовать старый дракон. Некоторые стаи (например, семейные) могут получить такое покровительство только по достижении всеми драконами стаи определённого возраста. Когда бы стая ни была сформирована, дракончики очень серьёзно относятся к отношениям внутри стаи.

Странствующая стая позволяет юным дракончикам найти себе место в жизни. Они выполняют поручения Совета и других старших драконов, путешествуя по Дракони и докладывая о том, что выяснили. Некоторые дракончики вырастают в таких странствующих стаях и зачастую потом формируют новую стаю, в которую иногда входят представители старой.

Вот какие стаи могут вырасти из странствующих:

- ☞ **семейная стая:** основана на заботе членов стаи друг о друге;
- ☞ **церемониальная стая:** занимается организацией мероприятий, больших и малых праздников;
- ☞ **стая хранителей:** занимается заботой о живой природе;
- ☞ **стая-артель:** вместе занята искусством или подбором талантов, полезных Дракони;
- ☞ **стая врачей:** занимаются физическим и душевным здоровьем драконов;

...и многие другие.



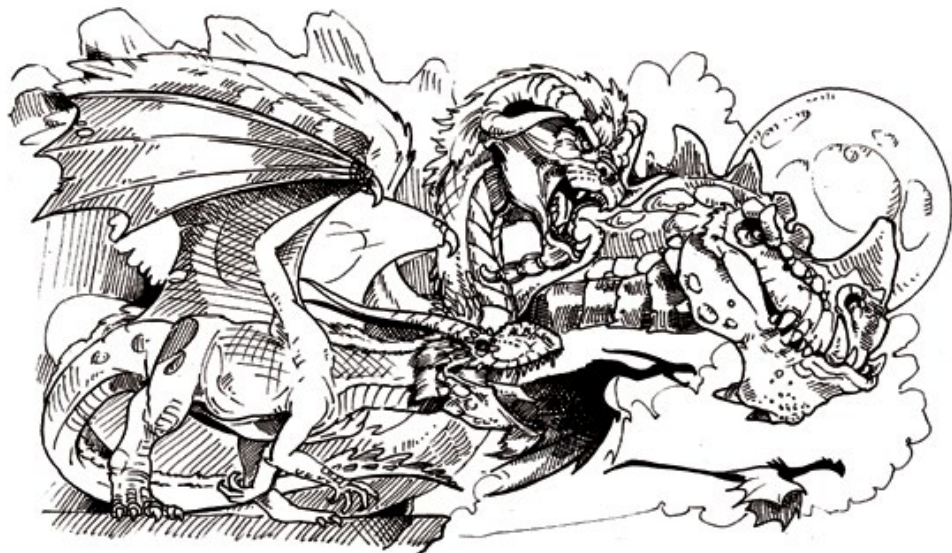
Война Тени

Лишь старые драконы помнят события, приведшие к Войне Тени, когда все драконы, вне зависимости от возраста и Дома, были вынуждены взлететь и отправиться защищать свой мир от тени столь чёрной, что она могла затмить луны. Они называли эту тень Тьмой, и у них на глазах она поработала их друзей и животных, а также портила их сокровища. Она проникла даже в сердца старших драконов и обратила их против самой Драконию, подталкивая пренебрегать давними традициями и забросить свои земли и свои семьи.

Драконы сражались против драконов, и многие погибли в Войне Тени. Тессиф, Алмазный Дом, потерял в той войне почти все свои замки и множество воинов — столь коварна и опасна была Тьма, наступавшая на Драконию. Но когда полночь уже почти одержала победу, драконы нашли источник света, который пронзил Тьму и искоренил зло, изгнав его туда, откуда оно явилось.

Земля была спасена, мир восстановлен, а все, кто дожил и смог оценить, во что обошлась война, поклялись жить дальше в гармонии. Даже Кеброс, Рубиновый Дом, предавший Драконию и вставший на сторону Тьмы, был принят обратно и занял своё место в Совете.

«Войной Тени» эту войну называли в честь Владикрыла — дракона, чьи видения о природе Тьмы помогли защитникам Драконию одержать победу. Владикрыл сражался против Тьмы в первых рядах и был убит в самом конце последней битвы своим собственным товарищем по стае, охваченным Тьмой. На последнем дыхании



Владикрыл предсказал, что Тьма ещё вернётся и поглотит сами луны. Но когда догорели погребальные костры, а шрамы на чешуе начали затягиваться, драконы не нашли никаких заметных следов Тьмы. Воцарился мир, и о предсказании Владикрыла забыли.

Многие драконы так и не вспоминали об этих словах или не считали их важными до недавних пор. Стали появляться слухи о том, что вновь тень начала исподволь разрушать Драконию: тайное зло, способное равно проникать в чащу леса и в залы Совета.

Тьма сегодня

В каждом из драконьего рода может проявиться Тьма. Она принимает форму эгоизма или жадности, мстительности или гордыни. Как и в давние времена, вновь есть те, кто тайно выступает на стороне тени; она проникает под толстую драконью чешую, в самые сердца драконов. Тень никогда не действует одной лишь силой: она искушает могуществом, богатством и безопасностью, привлекая на свою сторону.

Во время Войны Тени многие драконы вступали в союз с Тьмой, поддавшись эгоизму и презрев свои обязательства и древние традиции Драконию. Они делали себе отдельные пещеры, наполняя эти логова своими личными сокровищами, радуясь наступающему новому будущему, где правит стяжательство. Но это время не настало: свет победил до того, как Тьма смогла по-настоящему укрепиться.

Несмотря на всю опасность возвращения Тьмы в Драконию, Совет отказывается обращать внимание на все свидетельства того, что Тьма вернулась. У него всегда находятся более важные дела: где-то яйца в опасности, где-то нехватка продовольствия, где-то в дальней провинции беспорядки! Только очень мудрый дракон может видеть связь между этими ежедневными заботами и Тьмой, медленно проникающей в сердце дракона.

В настоящее время Совет не спешит делать выводы относительно тьмы и её возможного возвращения: расследование связанных с этим слухом считается делом, которое проще поручать странствующим стаям. В конце концов, Тьма уже так давно не появлялась в Драконии!

Увы, Тьма приходит — она лишь часть природного цикла, и если не заниматься её искоренением, она будет распространяться. Какой бы мелкой ни казалась задача, любую угрозу можно и нужно пресекать, потому что распространение тени приведёт к концу эпохи драконов. Если Тьма победит, Дракония станет всего лишь легендой.

Глава вторая Создание персонажей

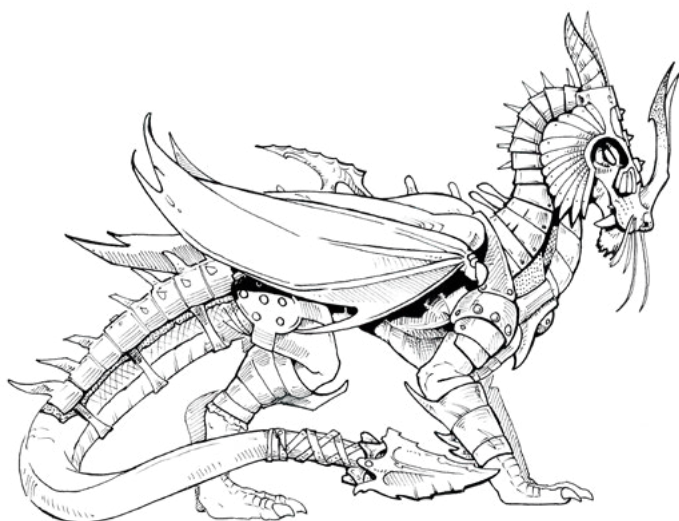
В «Эпиллионе» участники играют юных дракончиков из Дракони. Для создания персонажа первым делом нужно выбрать его архетип. В бланке есть всё, что поможет вам в выборе способностей персонажа, его ограничений и других интересных деталей.

Выбор бланка

Каждый бланк персонажа обрисовывает определённый архетип — эти архетипы играют равно важную роль в Дракони. Сильные и слабые стороны у этих архетипов очень разные, и из них невозможно выбрать «правильный». Просто берите тот, который вам интереснее будет играть!

Для начала, прочитайте вслух описание архетипа — представьте, что вы начали писать историю про такого персонажа. Если вы хотите упростить себе выбор, обратите внимание на уникальный ход архетипа — он указан в бланке, а также на другие детали. Если уникальный ход кажется вам неинтересным, ознакомьтесь с другими архетипами.

Бланки для распечатывания можно найти на сайте www.studio101.ru, а также вы можете найти их в этой книге на стр. 108-119.



Имя

Каждому дракончику нужно имя, и в бланках предложено на выбор некоторое количество подходящих. Поскольку у дракончиков нет пола, они не делят имена на «мужские» и «женские»: просто выберите понравившееся. Однажды, если вы проявите достаточно храбрости и силы, имя вашего дракончика могут вырезать на стене Зала Героев в Столице!

Внешность

Выбрав имя, опишите внешность вашего персонажа. Драконы бывают очень разнообразны, поэтому вам нет необходимости оглядываться на других: внешность — вопрос ваших предпочтений.

Выберите интересные особенности для своего дракончика: у него тонкие рожки или, быть может, лопатообразные, как у лося? У него чешуя, перья или мех? В бланках указаны некоторые возможные варианты, характерные для вашего архетипа. Обведите в каждом списке самый подходящий пункт и добавьте по вкусу деталей от себя. Можете даже нарисовать своего дракончика!

Цвет

Выберите цвет своего дракончика. Вам будет удобнее, если цвет будет соответствовать вашим **камешкам дружбы** (см. стр. 28). Эти камешки используются в правилах игры, но они также могут отражать основной цвет вашего дракона.

Опишите расцветку своего дракона как угодно, но обязательно отметьте в своём бланке и на карточке с именем цвет своих камешков дружбы, чтобы все помнили, какие камешки принадлежат какому дракону. Выложите камешки перед собой горкой: вы будете часто использовать их в игре, взаимодействуя с другими участниками.

Дом

Выбрав цвет, выберите Дом для своего дракончика. Все эти Дома — часть единого большого общества, а любые драконы, с которыми вы будете сталкиваться в процессе игры, тоже принадлежат к каким-то Домам. Подробнее о Домах см. на стр. 14.

Выбор Дома также предлагает вам традиционный для него способ бороться с Тьмой. Обратите внимание на «дело Дома», которое значится у вас в бланке: там указано, что вам надо совершить. Если вам это удастся, то частично овладевшая вами Тьма ослабляет хватку и вы освобождаетесь от тех негативных эмоций, что накапливаются в сердце поддавшихся ей драконов.

Традиции вашего Дома невероятно важны в борьбе с Тьмой. В конце каждой игровой встречи или эпизода посмотрите, не выполнили ли вы за это время дело Дома: если да, то вы можете стереть из бланка одну метку тени. Выбирайте Дом, дело которого вам будет интересно выполнять хоть каждую игровую встречу.

Характеристики

У каждого дракончика есть три характеристики — три параметра, отражающие его таланты. Это Обаяние, Храбрость и Ум. Все эти три характеристики равно важны для настоящего героического дракона, но ваш дракончик будет в чём-то сильнее, а в чём-то — слабее.

- ☞ **Обаяние** позволяет вам догадываться, что нравится или не нравится другим драконам и от него зависит, удастся ли вам убедить их разделить вашу точку зрения или в чём-то ином. Это крайне важная характеристика, поскольку без неё вам не найти союзников в борьбе с Тьмой.
- ☞ **Храбрость** помогает вам встречать опасности лицом к лицу. Это крайне важная характеристика, потому что без неё вы не выстоите против Тьмы и не сможете поддержать товарищей.
- ☞ **Ум** помогает вам замечать детали, невидимые другим, и применять смекалку, чтобы добиваться своего. Это крайне важная характеристика, поскольку без неё вы не сможете выиграть у Тьмы.

Когда вы создаёте своего персонажа, ваши стартовые характеристики будут зависеть от выбранного вами архетипа. Кроме того, вы можете добавить +1 к одной из них. Выбирайте обдуманно! Этот +1 к характеристике вы получаете лишь один раз, при создании персонажа.

Когда вы выбираете, какую характеристику увеличить, обратите внимание на основные ходы в своём бланке персонажа и связанные с этими ходами характеристики. Так, например, сорвиголова во многих своих ходах применяет храбрость, и ему очень даже стоит увеличить её в самом начале. Однако вы всегда можете предпринимать действия, требующие обращения к вашим слабым сторонам — и всё-таки добиваться успеха. Так что не слишком волнуйтесь по поводу цифр.



Идеалы

Идеал — это поведение, которым ваш дракончик восхищается и которое хочет видеть в своих друзьях. Он при этом сам может не слишком-то этот идеал воплощать, но от товарищей он ожидает именно такого поведения. В каждой бланке персонажа есть два варианта идеала: выберите и обведите один из них — именно это поведение ваш дракончик жаждет видеть в окружающих. Конкретная интерпретация идеала и понимание её сильно зависят от жизненного опыта дракончика.

Хати́ро выбирает идеал «любопытство». Он считает, что дракону пристало интересоваться всякими новыми или необычными вещами и буквально совать свой нос, куда ни попадя. Или же Хати́ро может предпочитать, когда драконы постоянно задают друг другу вопросы, проявляя интерес к друг другу и чужим знаниям.

Камешки дружбы

Камешки дружбы — это воплощение ваших личных отношений с товарищами по стае. Каждый камешек представляет момент, когда другой персонаж воплотил для вас идеальное поведение и завоевал ваше доверие. Давайте камешки дружбы другим игрокам, когда их персонажи ведут себя в соответствии с идеалами вашего дракончика, как бы далеко ни находились при этом все участники событий.

Во время игры вы можете вернуть камешек дружбы давшему его персонажу, чтобы активировать лунную магию.

Вы используете свои камешки дружбы, чтобы вознаграждать товарищей по стае за действия. Активировать лунную магию при помощи собственных камешков вы не можете: для этого подходят только те камешки, которые вы получили, проявив идеальное для ваших товарищей поведение. Смотрите подробные правила по применению камешков дружбы на стр. 34.

Выбор ходов

В каждой бланке персонажа есть уникальный ход, связанный с особыми способностями или задачами этого архетипа. Без этого фундаментального хода играть такого персонажа практически невозможно. В бланках также приведён список прочих ходов, из которых вы можете выбирать самые подходящие для вашего персонажа. Иногда также стоит обсудить свой выбор с драконоводителем или другими игроками. Подробнее о ходах рассказывается на стр. 39.

По мере того, как ваш дракончик будет набирать опыт и взрослеть вы сможете выбирать дополнительные ходы. Так что если поначалу хочется взять сразу несколько — не расстраивайтесь, у вас ещё будет шанс это сделать. Мало того, у вас будет также возможность освоить ходы дракончиков других архетипов.

Ваша стая

Создав персонажей, опишите их друг другу. Теперь вы с прочими участниками можете заполнить раздел своего бланка «стая». Там указаны важные личные отношения, которые ваш персонаж успел уже установить с другими до начала приключений.

По этому разделу вы можете представить себе, как складывалась жизнь дракончиков до начала событий и на что могут быть похожи отношения внутри группы. В разделе «стая» каждого бланка вы найдёте описания, как вы кому-то дали или у кого-то взяли камешек дружбы. Впишите в пустые места имя персонажа, с которым у вас случился описанный эпизод. Прочитайте всем вслух, что получилось. Отдайте камешки дружбы тем, кому вы их отдали согласно получившейся предыстории, и попросите по камешку у тех, у кого вы их по предыстории должны были получить.

Итак, вы заполнили описания предыстории стаи, узнали что-то новое о вашем общем прошлом, отдали и получили сколько-то камешков. Пусть все игроки сделают это по очереди, пока у всех не будет заполнен этот раздел. Постарайтесь вписать в каждую графу разных персонажей, но если вы уже вписали всех, а пустые места остались, не оставляйте их пустыми. Вписывайте в них имена товарищей повторно, пока не будет заполнен весь раздел.

Описание одной из стай Владикрыла Видящего звучит так:

«Вы видели во сне _____ задолго до вашей встречи. Расскажите ему, что вы видели во сне и возьмите у него камешек.»

Владикрыл вписывает имя Дайгона и объясняет, что в его видении они с Дайгоном вдвоём сражались против Тьмы. После этого он просит Дайгона передать ему камешек дружбы.

Заполнив раздел «Стая», вы можете начинать игру!
Вперёд, в путешествие по Драконию!



Глава Третья Игра

В этой игре вы со своими друзьями будете вместе создавать историю о приключениях вашей стаи в Драконию. Все ваши персонажи — юные дракончики, пытающиеся найти своё место в драконьем обществе, помогая другим драконам и набираясь сил и опыта. В этом разделе вы найдёте правила, подсказки и приёмы, помогающие создавать такую историю.

Диалог

«Эпиллион» не похож на обычные настольные игры с карточками или фишками. Вы не будете просто делать ходы по очереди: вы, игроки и драконовод, будете постоянно вести друг с другом диалог. Вы все будете говорить, создавая свою историю. Это и есть ролевая игра: иногда вы будете говорить и слушать от имени своего персонажа, а иногда — как участник игры.

Как и в любом диалоге, следите за тем, не слишком ли вы увлекаетесь: иногда стоит придержать себя и дать другим возможность высказаться. Если же вы молчите слишком долго, то постарайтесь включиться в диалог. Когда вы говорите не от имени персонажа, по возможности не отвлекайтесь от игры на посторонние темы и не ведите параллельные игре беседы. Лучше слушайте, что говорят другие, и ищите момент, чтобы включиться. В конце концов, приключения остальных дракончиков тоже обычно очень интересные!

И не забывайте время от времени делать перерывы.



Создание игрового мира

Во время своего диалога вы не только будете придумывать, как ваша стая решает встающие перед ней задачи, но так же и вместе дополнять Драконию самыми разными деталями. Как драконы покупают еду на рынке, откуда они берут руду для вооружения? Драконовод может предложить вам самим придумать ответ — и вы сделаете свой вклад в сотворение игрового мира.

Дополнение мира деталями придаёт вашей игре уникальность, и приключения в этом мире становятся особенными. Дополнением мира занимается не только драконовод — все сидящие за столом могут добавлять интересные детали, отвечая на вопросы драконовода или играя своих персонажей.

Вы будете много сотрудничать друг с другом, когда ваши персонажи будут принимать решения и действовать. Ваши дракончики могут сосредотачиваться на том, что вам покажется наиболее интересным. При этом вы говорите от имени своего дракончика и описываете, что именно он делает.

Ваша стая вместе отправляется на поиски приключений. У вас могут случаться конфликты, на вас может повлиять Тьма — но ваши герои настоящие друзья, как в мультфильме. Вас держит вместе целительная любовь вашей стаи.

Ходы

Иногда ваш дракончик будет в процессе приключений совершать действие, которое требует хода. Ход — это такой момент в игре, когда надо применить определённые правила, чтобы выяснить, что произойдёт дальше. Как только в результате ваших действий случается ход, прочитайте его описание и следуйте ему, чтобы определить дальнейшее развитие событий. Иногда придётся бросить кубики, а иногда вам нужно будет сделать выбор из нескольких вариантов.

Далеко не все действия приводят к ходам. Вам не нужно делать ход, чтобы просто летать: ваш дракончик и так с этим справляется, если только ему не приходится лететь через какое-то опасное место, где можно попасть в неприятности. Вам не нужно делать ход, чтобы пообедать — разве что вы взялись за вкусных, но опасных огневых жуков! Как только ваш дракончик делает что-то, что может кончиться очень по-разному, подберите для этого подходящие ходы.

У каждого хода есть событие, которое его запускает: в описании хода всегда говорится, в каких именно случаях ход применяется. Обращайте на эти случаи внимание, потому что каждый раз, когда случается ход, в игре случается что-то интересное — а что именно, указано в описании хода.



Камнеед (персонаж драконовода) приглашает Вери (персонаж игрока) на приватный разговор в отдельную комнату. Вери говорит драконоводу, что осторожно присматривается к Камнееду, прикидывая, не замышляет ли тот чего недоброго. Драконовод считает, что Вери изучает другого дракона, и предлагает ей пустить в ход своё обаяние.

Ходы не являются способом ограничить ваше творчество: скорее, они являются каркасом, который поддерживает персонажей и их историю, о чём бы она ни была. И дракон, летящий сквозь вулкан, и дракон, решившийся лично обратиться к Совету, идут на риск, хотя их действия очень непохожи друг на друга.

Ходы и неопределённость

Ходы — это способ работать с неопределённостью. Они также показывают, какие ключевые конфликты направляют развитие события. Вы можете заметить, что в игре почти нет ходов, описывающих как драконы делают длинные перелёты или сжигают всё своим дыханием. По умолчанию, вы сами определяете, как ваши драконы путешествуют, едят, устраиваются на ночлег и так далее — во всех этих действиях нет сюжетно значимой неопределённости. Ходы происходят только тогда, когда результаты рискованного действия неясны и могут оказаться весьма интересными. Что будет, если призвать помощь лун во время ледяной лавины? Что будет, если вступить в спор с этим упрямым бородатым драконом? Ходы помогают выяснять, как завершился напряжённый момент, когда никто — включая драконовода — не может знать, чем закончится дело.

Не для всех интересных моментов требуется делать ход. Иногда можно просто рассказывать, что и как случилось:

Правда ли, что этот старый дракон может съесть всю еду для Огненного Пира до прихода других гостей? О да! Его не зря прозвали «Винн Ненасытный».

Но иногда всё не так просто, и ход нужен, чтобы выяснить, что случилось:

Убедит ли Ненасытного Вери своей страстной речью не пожирать всю еду для пира? Может да — а может, и нет. Время сделать ход!

Модификаторы и броски кубиков

Иногда в описании хода говорится, что вам надо бросить кубики — это всегда два кубика, 2d6. Ещё чаще вы не просто кидаете кубики, а добавляете к выпавшей сумме какой-нибудь модификатор, и в тексте хода указано, какой именно. Это может звучать как «вам понадобится вся ваша храбрость», или «вы применяете своё обаяние», или «вам поможет ваш ум». Это всегда означает, что к выпавшей сумме надо добавить значение храбрости, обаяния или ума вашего персонажа соответственно.

Вери бросает кубики, изучая другого дракона. В описании хода сказано, что ей надо применить обаяние. Обаяние у дракончика +2. Игрок кидает кубики, получает 7, добавляет 2, получает в итоге 9.

Есть три варианта исходов броска кубиков:

- ☞ Сумма 10 и больше — успех.
- ☞ Сумма 7–9 — частичный успех.
- ☞ Сумма 6 и меньше — неудача.

В некоторых ходах у вас будет также возможность сделать какой-то выбор при успехе или при неудаче. Но во всех случаях чем больше сумма выпавших на кубиках значений, тем лучше. Если у вас получилось 10 и больше, вы получаете желаемое и выбираете из списка самые приятные для персонажа варианты. Если получилось 7–9 — то в целом, вы получаете то, что хотели, но при этом ваша жизнь как-то усложняется. Тем не менее, ситуация разрешается скорее в вашу пользу.

При неудаче (6–), история приобретает неожиданный оборот: драконовод расскажет вам, что именно случилось. Иногда вам всё-таки удаётся сделать то, что вы пытались, но вы попадаете в новые неприятности, иногда же у вас вообще ничего не получается. В любом случае, при этом всё идёт поперёк ваших планов.

Однако неудача — это не только неприятности! Каждый раз, когда ваш персонаж терпит неудачу, вы получаете пункты опыта, за которые можете выбирать улучшения характеристик или новые ходы. Юные драконы растут и учатся, только когда совершают ошибки. Подробнее об опыте и развитии персонажа см. на стр. 52.

Драконовод никогда не бросает кубики. Он вместо этого рассказывает вам, что происходит вокруг, а также спрашивает, что вы делаете. Когда ваш ответ приводит к ходу, драконовод смотрит, что у вас выпало на кубиках, и описывает результаты, всегда заканчивая вопросом о том, что вы будете делать в новой ситуации. Скорее всего, ваш ответ приведёт к новому ходу — и так далее. Ходы часто тянут за собой друг друга, нарастая, как снежный ком, и именно это делает игру увлекательной.

Всегда помните: если вы не делаете ничего — это тоже действие. И драконовод скажет вам, что случится в результате. Если сидеть тихо, проблемы сами не развеются. Лесные чудовища любят есть дракончиков, которые замирают и ничего не делают, чтобы их не заметили.

Камешки дружбы

Камешки дружбы — это способ вознаграждать товарищей по стае за действия, которые соответствуют идеалам вашего дракончика. Камешками служат красивые разноцветные фишки, набор которых вы выбираете, создавая персонажа.

Товарищи по стае дают друг другу эти камешки, когда видят проявления своих идеалов, используют их (не возвращая), когда помогают или мешают друг другу, или же возвращают их, когда обращаются к силе лун. Стоит понимать, что камешки не существуют в игровом мире. Это игровая условность.

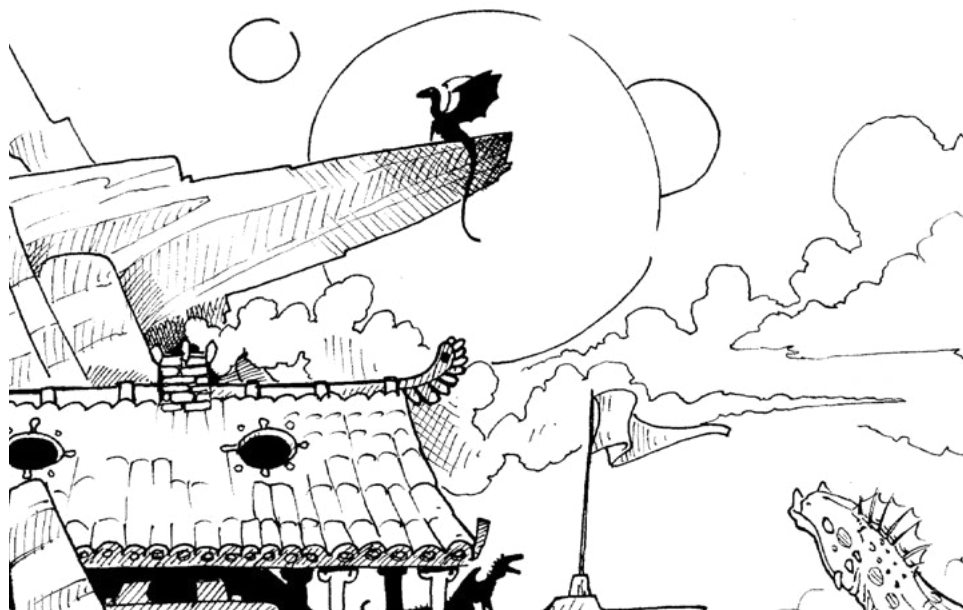
Раздача камешков

Вы отдаёте камешек товарищу по стае каждый раз, когда его дракон воплощает ценные для вашего героя идеалы (они указаны в бланке персонажа). Неважно, где они при этом находятся и видит ли их ваш персонаж — камешек вы отдаёте всё равно. Чтобы укреплять дружбу в стае и иметь доступ к силе лун, дракончикам предстоит регулярно соответствовать идеалам друг друга.

Лунет Видящий оказался вдалеке от товарищей, в заброшенных руинах. Он сталкивается там с группой дракончиков, замысливающих украсть огненные вихри, предназначенные для Лунного Праздника. Лунет обманывает их, предложив помощь, с тайным умыслом помешать им. Рассвет, товарищ Лунета по стае, полагает эту авантюру очень смелой и вручает Лунету один из своих камешков, хотя сам находится очень далеко от руин.

Тот, кому вы дали камешек, оставляет его у себя, пока не вернёт, применяя лунную магию или в результате какого-то иного хода.





Кубики и камешки дружбы

Иногда в описании хода сказано, что нужно учесть свои камешки дружбы. Обычно это ход, связанный с помощью или вредительством в отношении другого дракончика. В этом случае посчитайте, сколько у вас камешков дружбы от этого дракончика и прибавьте получившееся число к результату броска кубиков. Возвращать при этом камешки не надо — они просто воплощают прочность связывающих вас уз дружбы.

Чем больше у вас камешков от какого-то дракона, тем вы ближе, тем лучше знаете друг друга и тем больше шансов, что вы сможете успешно провзаимодействовать. Если у вас много камешков от товарища, который делает что-то рискованное, у вас есть большие шансы ему помочь. А если вы хорошо знаете слабые места своего товарища, который делает что-то, что вам не нравится, у вас больше шансов его остановить.

Возвращение камешков дружбы

Иногда вы применяете лунную магию или иные способности, используя которые вам нужно возвращать камешки дружбы. При этом вы выбираете, сколько из имеющихся у вас камешков вы вернёте товарищам, после чего бросаете два кубика, добавляя к выпавшей сумме количество камешков, которые вернули. Назад вы их просто так уже не получите. Но это не страшно: если вы с помощью лунной магии делаете что-то героическое, у вас есть все шансы после этого получить от товарищей новые камешки дружбы!

Метки тени и Тьма

Дружба делает драконов сильнее — Тьма же представляет собой эгоизм и жадность, живущие под шкурой каждого. Если дракон оказывается ранен — физически или эмоционально — боль в его сердце может разбудить Тьму.

Метка тени

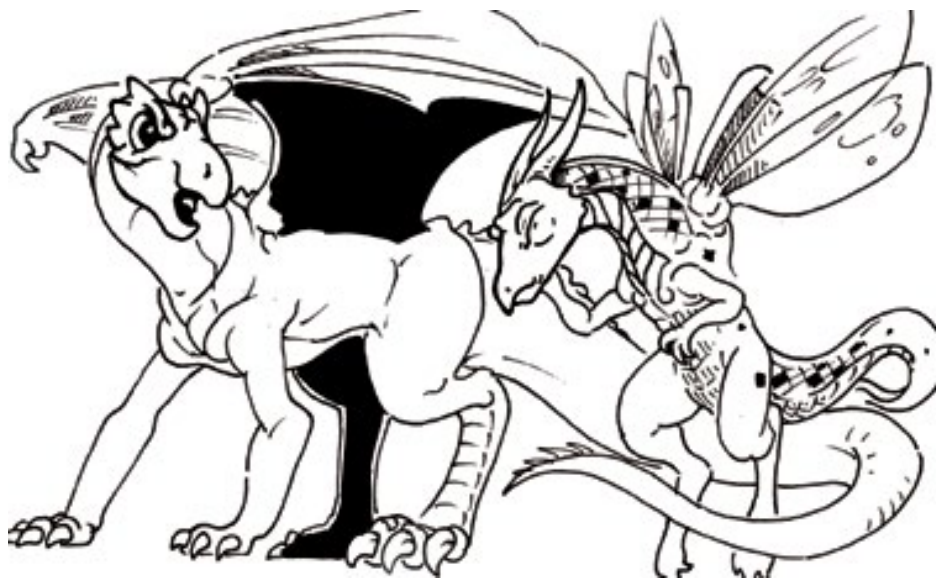
Есть немало способов получить метку тени. Возможно, вы были ранены, или Тьма дотянулась до вас, или вы отказались помочь другу в беде. Иногда в описании хода прямо говорится, что вы получаете метку тени, иногда же вам об этом будет сообщать драконовод.

Получив метку, вы ставите её у себя в бланке персонажа, выбирая при этом, каким образом Тьма теперь временно на вас влияет. Как правило, в результате вы начинаете вести себя эгоистично или разрушительно.

Метки тени в бланке персонажа

Эти метки показывают, насколько Тьма владеет вами. Борясь с Тьмой, вы можете сами стать подобным своему врагу.

Обычно вы сами выбираете, в каком порядке ставить в бланке метки. Ставя метку, вы немедленно должны произвести какое-то действие, напрямую связанной с соответствующей эмоцией.



- ☞ **Гнев:** накричать на друга, сломать что-то ценное, устроить скандал в ситуации, требующей тонкого подхода.
- ☞ **Сомнение:** выказать сомнения в лояльности друга, украсть нечто ценное, пренебречь важной традицией Драконии.
- ☞ **Страх:** скрыть что-то от друзей, избежать опасного дела, громко преувеличить опасность ситуации.
- ☞ **Стыд:** обвинить друга в своих собственных ошибках, обсмеять или принизить кого-то уязвимого, сбежать от общества.

Иногда драконовод будет вам говорить, какая именно метка тени у вас появилась. Но в любом случае выбирайте ту, что больше всего подходит к ситуации. Если вы не видите никакого смысла в том, чтобы в какой-то определённой ситуации с вашим дракончиком случился приступ именно стыда или страха, скажите об этом драконоводу.

Дух со своей стаей выступил против старого дракона, в сердце которого проникла Тьма. Стремясь справиться с противником, старый дракон ударом хвоста сбивает Духа и сбрасывает вниз, в канализацию, отделив его от остального стаи.

Драконовод говорит Духу, чтобы он выбрал себе метку тени. Учитывая, что Дух вообще не хотел устраивать эту драку, он выбирает «гнев». Встретившись со своей стаей и обнаружив, что противник благополучно улетел, Дух набрасывается на своего товарища Когтя: «Это всё из-за тебя! Меня ранили, а этот одержимый сбежал! Если бы ты не натворил глупостей, этого бы всего не случилось».

Такое действие надо произвести всего один раз. Однако если у вас в бланке персонажа появляются все четыре метки тени, вы становитесь своим тёмным двойником. С этого момента Тьма держит вас так крепко, что вы пренебрегаете своими друзьями и начинаете думать только о себе!

Тёмный двойник

Как только вы получили последнюю метку тени, вы превращаетесь в своего тёмного двойника — отражение самого себя, которое не ценит дружбу и думает только о себе. Тьма охватывает ваше сердце и разум, а всё происходящее вокруг вы видите через тёмные очки боли, гнева и тревоги.

В каждом бланке персонажа описан свой особый тёмный двойник. С некоторой вероятностью, вы можете играть своего тёмного двойника целую встречу или даже несколько, но пока вы не выберетесь из ловушки Тьмы, вы не можете ни давать, ни получать камешки дружбы. Использовать камешки для обращения к лунной магии вы можете по обычным правилам, но потратив их, новых вы не получите. Став

своим тёмным двойником, вы больше не отмечаете никаких меток тени, даже если в описании хода сказано обратное.

Перестать быть тёмным двойником вы можете в тот момент, когда кто-то из друзей убедит вас усмирить свою гордыню и признать, во что вы превратились. В каждом бланке персонажа указаны конкретные действия, которые ваши друзья могут для этого предпринять. В тот момент, когда вы перестаете быть своим тёмным двойником, вы стираете все свои метки тени.

Хати́ро, ставший тёмным двойником, требует, чтобы его признали главным в стае — поскольку «очевидно», что он знает больше всех и представляет, что делать. В первый день его терпеливо слушают, а на утро следующего дня Рассвет, друг Хатри́о, спрашивает его: «Ты знаешь, откуда я знаю, что солнце взойдёт?».

Хати́ро начинает давать астрономические объяснения, но Рассвет качает головой и говорит: «Нет, я не оттуда знаю, что солнце взойдёт». После этого он рассказывает священное семейное предание о том, почему каждый день солнце восходит и заходит. Хати́ро говорит: «Я не знал, что в Доме Тессит всё ещё рассказывают такие сказки»...

Когда остальные дракончики стаи просыпаются, Хати́ро кланяется им и извиняется за своё поведение, освобождаясь от влияния Тьмы и всех меток тени.



Основные ходы

Каждый дракончик в течение истории будет применять основные ходы. В бланках персонажей есть другие ходы, которые также могут пригодиться в игре, но чаще во время встречи вы будете использовать именно основные ходы. Помните, что по своей сути основные ходы — это сюжетные моменты, требующие применения правил, а не ограничения ваших действий. Всякий раз, когда вы делаете что-то с неочевидным исходом, имеет смысл применить один из этих ходов.

Здесь приведены описания всех основных ходов игры «Эпиллион». В каждом описании вы найдёте пример применения этого хода в игре.

Риск

Когда вы рискуете, действуя в опасных обстоятельствах, значение имеет ваша храбрость. Если при броске кубиков в сумме получилось 10+, вы добиваетесь успеха. Если получилось 7–9, вы делаете какую-то ошибку, попадаете в неловкое положение или сбиваетесь. Драконовод также может в этой ситуации назначить ещё более неприятные последствия или непростой выбор.

Этот ход можно применять очень широко. Если вы в небе над городом дерётесь с другим драконом, вы рискуете уже потому, что вы оба драконы, а драться — это опасно. Если вы пытаетесь перепрыгнуть через яму в пещере, где не можете расправить крылья, вы тоже рискуете, на этот раз — упасть без возможности спланировать. Многие ваши действия будут подпадать под описание этого хода, так что не удивляйтесь, если вы будете использовать его куда чаще других. Это довольно универсальный ход в игре про приключения лихих дракончиков.

Сорвиголова Дух пытается улететь от потоков лавы извергающегося вулкана, волоча при этом своего полуборморочного зверя-спутника, летучего ежа Тикса (летучие ежи — это чудесная помесь летучей мыши с ежом).

Дух бросает два кубика прибавляя +2 за храбрость, и у него получается...

...10+: драконовод описывает, как Дух лихо маневрирует среди вылетающих из вулканах пылающих камней и потоков лавы. Вместе с Тиксом он без царапины выбирается из опасного места, и Тикс благодарно сжимает Духа в своих колких объятиях.

...7–9: драконовод описывает, как Дух на огромной скорости несётся среди пылающих камней и лавы, но повреждает по пути крыло. Теперь он не может совершать дальние перелёты, пока крыло не заживёт.

...6–: драконовод описывает, как Дух маневрирует среди пылающих камней. Но пока он занят этим, Тикс вываливается у него из лап. Тикса перехватывает прямо в воздухе хитрый дракон Землежор, которого Дух терпеть не может.

Обращение к старшему

Когда вы обращаетесь с каким-то своим делом к старшему дракону (под управлением драконовода), вам понадобится храбрость. В случае успеха старший дракон признаёт вашу значимость и учитывает ваши интересы. Выберите один вариант из списка:

- ☞ Вы понравились старшему; он даёт вам полезный предмет или приятный подарок.
- ☞ Вы произвели сильное впечатление на старшего; он помогает вам каким-то делом или предоставляет ценную возможность.
- ☞ Вы заинтриговали старшего; он рассказывает вам что-то полезное и интересное.

При результате 7–9 выберите также один пункт из следующего списка:

- ☞ Вас одолело тщеславие. Поставьте в своём бланке метку тени.
- ☞ Вы расстроили своего друга. Верните один камешек дружбы.
- ☞ Вы зашли слишком далеко. Вы теперь что-то должны.

У старших драконов очень высокий статус в драконьем обществе, а молодёжи не так-то просто иметь дело с существом в десять раз крупнее. Этот ход вы предпринимаете, когда имеете дело со старшим драконом и пытаетесь донести свои нужды или мнение; успех приносит вам различные награды. Если вы старшему понравились, он может подарить вам что-нибудь полезное для вашего дела или что-то, что вы попросили. И даже если дракон окажется скуповат, он всё равно высоко оценил ваше поведение.

Если вы произвели сильное впечатление, дракон каким-то образом окажет вам помощь и содействие. Возможно, он замолвит за вас словечко перед Советом, чтобы вам поручили определённую миссию, возможно, он будет тронут лично и окажет помощь непосредственно.

Если вы заинтриговали старшего, он расскажет вам что-то полезное и интересное. Обычно эта информация открывает для вас какие-то новые возможности; это

может быть как свежайший слух, так и любимая история дракона, содержащая полезные советы по поводу того, что делать дальше.

Если вы получили результат 7–9, то вы добываетесь одного из перечисленных выше полезных результатов, но с вами также случается неприятность. Либо вас одолевает тщеславие и вы получаете метку тени, либо вы расстроили своего друга и должны вернуть один камешек дружбы, либо вы преступили какие-то социальные границы и теперь что-то должны.

Вы сами выбираете, что именно случилось, а драконовод определяет, какую именно эти последствия сыграют роль в истории.

Коготь Друг Природы обращается к Гиганту Тассу, старому дракону. Когтю нужна помощь, чтобы найти в запретном лесу потерявшегося друга, а ему в помощи отказали. Коготь храбро подлетает к морде Тасса и сообщает, что тот должен послать хоть кого-то из больших драконов, способных летать над лесом и помочь в поисках. Коготь бросает кубики, вычитает –1 из-за своей невеликой храбрости и у него получается...

...10+: Коготь выбирает вариант «произвёл впечатление» и получает помощь. Ведущий говорит:

— Тасс ухмыляется, сверкая огромными клыками, и отвечает: «Драконии нужны храбрые дракончики вроде тебя, Коготь. Алмазный Дом может тобой гордиться». Он протягивает лапу и сажает Когтя на землю. «Но ты ещё маленький. Ладно, я пошлю Легкокрылого, чтобы он помог вам с поисками в течение ближайшего солнечного цикла».

...7–9: Коготь производит впечатление на Тасса, но оказывается должен.

Тасс ухмыляется: «Драконии нужны храбрые дракончики вроде тебя, Коготь. Но ты ещё маленький, твоё дело — помогать тем, кто старше и мудрее». Тасс обвивает огромным хвостом всю стайку. «Я пошлю Легкокрылого, чтобы он помог вам с поисками. А вы пока доставьте от меня эту петицию Совету с запросом о ритуальном выжигании леса».

...6–: драконовод описывает, как Тасс отказывает дракончику.

— Тасс со смехом отворачивается. «Говорят, ты любишь природу? Вот иди и проси помощи у своих звериных друзей». Тебя высмеяли, и тебя охватывает жгучий стыд. Выбери метку тени.

Этот ход не используется, когда вы общаетесь со старшими товарищами по стае. Они сами выбирают, как реагировать, и у них на это хватит возраста и мудрости.

Убеждение дракона

Когда вы пытаетесь в чём-то убедить другого дракона (обычно — что-то сделать), вы применяете своё обаяние.

Если речь идёт о персонажах драконовода: при успехе, они делают то, что вы желаете, если вы им что-то дарите, делитесь ценной информацией или оказываете услугу. При 7–9 они делают что-то не совсем то или сообщают неполную информацию.

Если речь идёт о товарищах по стае: при 10+ вы получаете оба эффекта. При 7–9 вы выбираете только один:

- ☞ Если дракончик делает то, о чём вы его попросили, он получает опыт.
- ☞ Если он не делает то, о чём вы его попросили, он получает метку тени.

С юными дракончиками проще: социальное устройство Драконики не слишком поддерживает их, и у вас много возможностей убедить их сделать то, что вы хотите. С помощью этого хода вы можете запросить помощи младшего дракона. Но если вы старше, то от вас в ответ на помощь будут ожидать благодарений, подарков или полезной информации. Кроме того, они нередко выполняют ваши указания не полностью или довольно глупым способом.

Творец Глубокоглазый заблудился в Столичной Библиотеке. По этим значкам на стенах совершенно невозможно ориентироваться! Глубокоглазый просит юного дракончика, листающего книгу, вывести его из библиотеки — вдруг этот мелкий здесь достаточно хорошо ориентируется? Глубокоглазый бросает кубики с модификатором +0 за обаяние и у него получается...

...10+: Драконовод описывает, как юный дракончик радостно вспархивает.

«Ура! Перерыв, перерыв!» — восклицает он высоким голосом.

«Но мне нужна закладка в книгу, пока я не вернусь». Глубокоглазый находит в своей сумке с полезностями (стр. 111) закладку, и они оба направляются к выходу.

...7–9: Драконовод описывает, как дракончик берёт закладку и ведёт Глубокоглазого к выходу, но через закрытую часть библиотеки, где прямо сейчас Главный Библиотекарь читает табличку и может их заметить.

...6–: Драконовод описывает, как юный дракончик радостно соглашается помочь, пренебрегая своими обязанностями. Вдвоём они выбираются из библиотеки, но на выходе обнаруживают, что там теперь бушует шторм. Порыв ветра тут же уносит провожатого.

Когда вы пытаетесь убедить своего товарища по стае, ровесника или младшего, всё может оказаться чуть сложнее. Обычно все ожидают, что товарищи друг другу помогают — и даже если им это не нравится, помощь другу может оказаться полезным уроком. Если товарищ отказывается помогать, он может получить метку тени за эгоизм как напоминание, что просьбы товарищей по стае имеют значение.

Коготь не хочет покидать библиотеку и искать своего провожатого, пока не закончится шторм. Глубокоглазый же много старше и мудрее Когтя, он пытается убедить его помочь в поисках, говоря: «У нас больше шансов найти его, если ты сможешь мне сейчас, пока его не унесло в море!». Коготь полагает, что предприятие опасное, и Глубокоглазый бросает кубики с +0 за обаяние. У него получается

... 10+: Драконовод сообщает Когтю, что он сам решает, что делать. Но если он поможет Глубокоглазому, то получит пункт опыта, а если нет, то получит метку тени.

... 7–9: Коготь по-прежнему сам выбирает, помогать или нет, но драконовод спрашивает Глубокоглазого, что предложить Когтю: пункт опыта за согласие или метку тени за отказ. Глубокоглазый предлагает пункт опыта.

... 6–: Драконовод говорит:

— Пока вы спорите, что делать, из здания выходит библиотекарь. «Что случилось с нашим юным сотрудником и почему он вообще был с вами?» — спрашивает он. Что вы делаете?

Обман

Когда вы пытаетесь обмануть другого дракона, вам требуется применить ум. При успехе вы одурачиваете жертву и узнаёте важный секрет или получаете ценную возможность что-то сделать. При 10+ вы получаете и то, и то, или же обман остаётся нераскрытым в течение некоторого времени.

Иногда лучший способ проскочить мимо подозрительного дракона — это обмануть или обхитрить его, солгать о своих намерениях или просто прокрасться, когда он смотрит в другую сторону. Некоторые сообразительные драконы пользуются полуправдой, чтобы помогать друзьям и сбивать с толку других драконов, выбираясь из неприятной ситуации. Хитрость может также позволить выведать ценный секрет. Что именно у вас получилось, всегда определяет драконовод. Вы также можете обманывать товарища по стае, у которого есть причина верить вам. Если в правдоподобии истории есть какие-то сомнения, то драконовод принимает окончательное решение, поверил ли обману дракончик.

Стая пытается проникнуть в катакомбы под знаменитым Пустолунным Шпилем, но для этого сперва надо проскочить мимо экскурсии, посещающей это историческое место. Чтобы попасть внутрь шпиля, Лунет Провидец делает вид, что их стая тоже собралась на экскурсию. Он бросает кубики с модификатором –1 за ум, и у него получается...

...успех (7-9): драконовод описывает, как экскурсовод поражается количеству интересующихся. Он присоединяет их к остальной толпе, а чуть позже он вынужден позвать на помощь ещё одного дракона, чтобы уследить за всеми. Теперь путь вниз никем не охраняется, и Лунет с товарищами могут проскользнуть в катакомбы. Но экскурсовод наверняка быстро заметит их отсутствие — группа-то стала меньше.

...успех (10+): драконовод также отмечает, что экскурсоводы запутались в подсчёте экскурсантов по головам, потому что в толпе была двуглавая гидра. Они вряд ли заметят отсутствие дракончиков, если только стая не поднимет переполох какими-то своими действиями.

...неудача (6–): драконовод описывает, как экскурсовод с сомнением топорицит перья и спрашивает, из какой группы новоприбывшие. Затем он спрашивает Лунета: «Что именно вас выдаёт?». Лунет отвечает: «Мы слишком юные, крылья у нас ещё явно не доросли — таких обычно не пускают на лётные экскурсии!». Ведущий описывает, как их мягко выпроваживают из башни. Стае придётся искать какой-то иной способ попасть в катакомбы.



Изучение другого дракона

Когда вы изучаете другого дракона, вы применяете своё обаяние.

При 10+ вы получаете ответы на два вопроса по вашему выбору из списка ниже.

При 7–9 — на один.

- ☞ Что этот дракон хранит в сокровищнице?
- ☞ На кого этот дракон имеет зуб?
- ☞ Что я могу у него узнать?
- ☞ Чего этот дракон от меня хотел бы?
- ☞ Как я могу убедить или заставить его сделать что-то?

Этот ход помогает вам разобраться в мотивациях других персонажей. Чтобы сделать этот ход, обязательно опишите, как именно вы взаимодействуете с изучаемым: возможно, вы задаёте ему серию вопросов, а возможно — наблюдаете с расстояния. Драконовод скажет, что вы выяснили, но информация всегда будет представлена в виде намёка или иносказания. Например, вы можете догадаться о вражде между двумя драконами по взглядам, которыми они обмениваются.

Воитель Рассвет пытается изучить Хассуна, харизматичного шутника. Он сужает глаза и присматривается к тому, как Хассун говорит с его товарищами. Он кидает кубики, прибавляя +0 за обаяние, и у него получается...

...успех (7-9): Рассвет задаёт вопрос (вне игры): «На кого у Хассуна зуб?». Драконовод отвечает, что Хассун говорил совсем иным тоном, когда общался с двумя драконами из другой стаи, кебросской, и что у него подрагивает чешуя, когда упоминают имя одного из старых драконов Рубинового Дома.

...успех 10+: Рассвет задаёт второй вопрос: «Что я могу у него узнать?». Драконовод отвечает, что Хассун имеет политические связи в столице и что у него можно выяснить, кто сейчас влиятелен более других. Хассун знает немало!

... 6–: драконовод описывает, что Хассун вроде как вполне чист в своих намерениях и готов помочь. «Он явно ничего не скрывает! Ему вполне можно доверять».

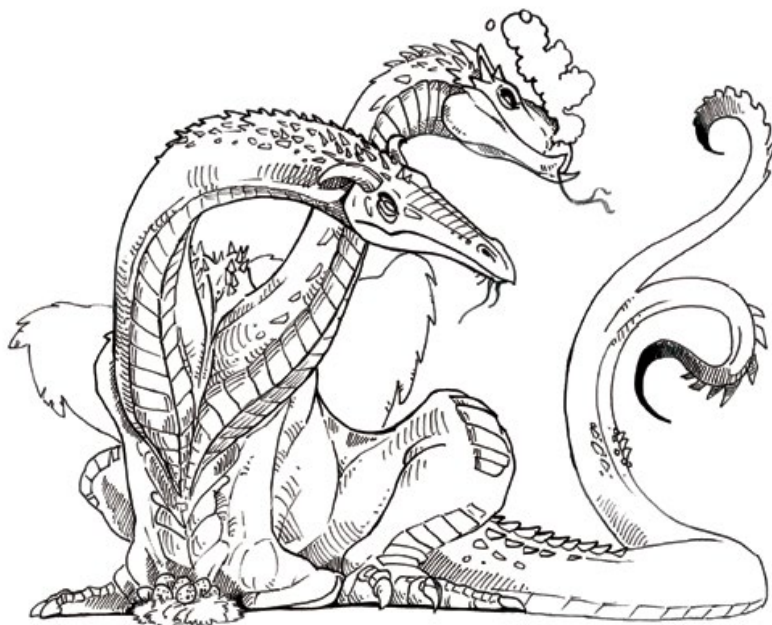
Вы также можете изучать поведение своего товарища по стае, если хотите понять, что он от вас скрывает или втянуть его в какой-то свой хитрый план.

Рассвет хочет знать, как убедить Лунета, товарища по стае, избавиться от Хассуна, оставив его в лесу, и отправиться дальше в Столицу без него. Рассвет описывает вокруг Лунета круги, присматриваясь к нему, и бросает кубики, добавляя +2 за своё обаяние. У него получается ...

...успех (7-9): Рассвет-игрок спрашивает «Как я могу убедить твоего персонажа оставить в Хассуна в лесу и отправиться в столицу без него?». Лунет-игрок отвечает «Пообещав, что мы потом за ним вернёмся». Драконовод уточняет: «А как по Лунету это видно?» (он также может взять инициативу на себя и сам описать, что об этом можно было догадаться по тому, как именно Лунет настаивал на том, чтобы взять с собой Хассуна).

...успех (10+): Рассвет-игрок задаёт ещё один вопрос из списка. Он уже знает, как можно убедить Лунета оставить Хассуна, и уточняет «Что твой персонаж хотел бы, чтобы я сделал?». Лунет-игрок задумывается, затем отвечает: «Чтобы ты взял Хассуна с нами и постарался с ним подружиться!». Теперь Рассвету предстоит выбрать...

...неудача (6-): драконовод обращает против Рассвета его же оружие. Он говорит Лунету-игроку, что тот может задать Рассвету один вопрос из списка. Рассвет обязано ответить на этот вопрос честно.



Исследование древнего или волшебного места

Когда вы исследуете древнее или волшебное место, вы применяете свой ум.

При результате 10+ вы задаёте драконоводу два вопроса из приведённого ниже списка. При результате 7–9 — один вопрос.

- ☞ Какие полезные ресурсы здесь есть?
- ☞ Как я могу раскрыть тайны этого места?
- ☞ Где здесь присутствует Тьма?
- ☞ Кто ещё знает об этом месте?
- ☞ Мы здесь одни?

С помощью этого хода вы можете оценить любое древнее или волшебное место, каких немало в Драконии. Во время приключений вы нередко будете сталкиваться с заброшенными руинами и тайными ритуалами, с загадочными местами в лесах и холмах, на улицах столицы или в древних глубоких пещерах.

Когда драконовод описывает вам какое-то загадочное или древнее место, этот ход позволяет вам узнать о нём что-нибудь важное. У Драконии немало тайн, как древних так и недавних, и смелым и любопытным дракончикам всегда есть что исследовать. Вы сами решаете, каким образом вы исследуете место, но ход используется в тот момент, когда вы описываете, как ваш дракончик начинает искать там интересные вещи, ответы на свои вопросы или определённую информацию. Возможно, он проводит при этом магический ритуал, расспрашивает окрестных зверей или просто осматривает всё своими глазами.

Помните, что это всё работает только для древних или волшебных мест. Этот ход нельзя, к примеру, применять в жилище другого дракона.

Драконовод описывает руины старого храма, заросшие листвой с полуразрушенными временем шпильями. Коготь Друг Природы начинает летать вокруг и задаёт пару вопросов о храме местным зверям. Он бросает кубики и добавляет +1 за свой ум. У него получается...

...успех (7-9): Коготь задаёт один вопрос из списка: «Кто ещё знает об этом месте?». Драконовод отвечает: «Местные пчелозайки (существа, сочетающие в себе черты зайцев и пчёл) жужжат про группу сердитых драконов. Описания их крайне похожи на ту стаю, с которой вы недавно встретились».

...успех (10+): Коготь задаёт ещё один вопрос из списка: «Где здесь присутствует Тьма?». Драконовод говорит «Пробираясь через высокую траву, ты находишь сломанную стеллу со свежими царапинами. Принюхавшись, ты чувствуешь в этих царапинах следы Тьмы».

...неудача (6–): драконовод описывает ужасный рык, раздающийся из помещения, в которое сунулся Коготь. Оттуда вылетают встревоженные пчелозайки и кусают Когтя за нос! Драконовод добавляет: «Выбери себе метку тени!».

Лунная магия

Когда вы обращаетесь к магии лун, бросьте кубики и прибавьте к ним количество камешков дружбы, которые вы при этом возвращаете.

При результате 10+ примените оба описанных ниже эффекта. При результате 7–9 — только один.

☞ Магия получилась особенно сильной.

☞ Вы контролируете эту магию.

При неудаче луны делают, что хотят, не учитывая ваше мнение.

Лунная магия очень гибкая и принимает любые формы. Вы можете творить самые разные волшебные эффекты в зависимости от того, к какой луне вы обратились. Например, вы можете воззвать к Луне Духа, чтобы вылечить сломанное крыло, к Луне Свободы, чтобы изгнать Тьму из древней реликвии, или к Луне Бури, чтобы вызвать ураган и град.

Если вы не выбрали какой-то из двух указанных выше вариантов, это означает, что произойдёт что-то противоположное. Так, если вы не выбрали контролировать свою магию, то она очень быстро выйдет из-под вашей власти. Неудача не обязательно означает, что луны не отзовутся на вашу просьбу, но их ответ может быть для вас весьма неожиданным.

Под ногами у дракона-мистика дрожит и крошится земля — так страшно топает сердитый бородатый дракон. Сорвиголова Дух обращается за помощью к Луне Камня, ныряет между огромными лапами бородатого дракона и бросается к Мистику, надеясь спасти огромную статую, уже начинающую падать.

Драконовод уточняет у Духа, как именно он взывает к луне и чего пытается добиться. Дух объясняет: «Я делаю «бочку», и время словно замедляется для меня, а яркий лунный свет наполняет комнату. Я лечу к Мистику, а все вокруг видят

лишь прекрасную комету, врезающуюся в статую. Я хочу передать статуе свою магическую силу, чтобы она, упав, немедленно снова поднялась!». Дух возвращает товарищам четыре камешка дружбы и бросает два кубика, добавляя +4. У него получается...

... 10+: Дух применяет сразу оба эффекта! Его магия «получилась особенно сильной», и он её контролирует. Драконовод описывает, как яркая вспышка света ослепляет всех в помещении, когда Дух на огромной скорости влетает в Мистика. Постепенно все промаргиваются, и наступает тишина: даже взлетевшие вокруг камешки замирают в воздухе. Мистик медленно падает — и поднимается вновь, прислоняясь и прирастая к мерцающей колонне за своей спиной, от которой вряд ли что-то уже сможет его оторвать. Бородатый дракон, из-за которого статуя упала, потрясённо смотрит на это, перестаёт топтать и почтительно склоняет голову.

... 7–9: Дух может выбрать из списка только один вариант. Он выбирает контроль над магией. Бородчатый дракон продолжает топтать, совершенно не замечая, что Дух что-то там наколдовал!

... 6–: Драконовод описывает, как Дух врезается в Мистика, и тот опрокидывается. Лунный свет окутывает обоих и наполняет каждый уголок зала ослепительным сиянием и тишиной. Наконец свет меркнет, и тишину нарушает шевеление Мистика, обвивающего Духа хвостом — он перестал быть каменным. Мистик расправляет крылья и вздыхает, размётывая пыль и дым.

Тёмная магия

Когда вы обращаетесь к Тьме, выберите метку тени и бросьте кубики, добавив имеющееся у вас количество меток тени. При 10+ вы временно обретаете власть над Тьмой и творите с её помощью могущественное заклинание. При 7–9 вы также творите заклинание, но оно получается слишком могущественное. При неудаче Тьма сама выбирает, что происходит, не спрашивая вашего мнения.

Тьма может дать дракону огромную силу: мощностью и разнообразием эта сила ничем не уступает лунной. Полагаться на подарки товарищей при этом дракону не нужно: эта магия работает без всяких камешков дружбы. Просто бросьте кубики и добавьте количество ваших меток тени.

Как вы применяете эту магию — ваше дело, но всегда есть риск, что вы не сможете ею управлять. Зато если вы отдадитесь Тьме полностью, вы можете добиться чего угодно...

Драконы всей Драконии совершают паломничества к хрустальным колоколам — уникальным естественным кристаллам, чьи вибрации создают звуки, подобные

музыке. Ледяная буря способна уничтожить кристаллы в любой момент, и Рассвет пытается защитить их, но мало что может противопоставить снегу. Рассвет беспомощно смотрит, как по склону начинает медленно сползать лавина. Он уже длиннозубый дракон и не может дотянуться до Луны Камня, которая легко защитила бы это место. Рассвет решает обратиться к Тьме и применить её магию.

Драконовод спрашивает Рассвета, как именно тот обращается к Тьме. Рассвет отвечает: «Я слышу в шуме ветра шёпот Тьмы. Она говорит, что я силен и могу стать величайшим драконом эпохи... Я слушаю. Я расправляю крылья, метель подхватывает меня и поднимает в воздух. Поравнявшись с лавиной, я бью по ней крыльями — и отбрасываю её назад».

У Рассвета уже есть «страх» и «гнев» среди меток тени. Поэтому он выбирает Стыд и бросает кубики, добавляя +3 за свои метки тени. У него получается...

...10+: ведущий отвечает, что Рассвету удалось взять тёмную магию под контроль. Дракон загоняет лавину обратно, а ураганный ветер поворачивает назад, столкнувшись с силой его крыльев. Затем Рассвет отправляет обратно вниз по склону. Голубоватый снег тает, превращаясь в красивые ручейки.

...7–9: ведущий рассказывает о том, как тёмная магия оказалась слишком могущественной. Кружащийся снег и льдинки вокруг Рассвета закрывают солнце, когда он отзывается на шёпот Тьмы, обещающей могущество и власть. Лавина наступает — и навстречу ей от Рассвета летит порыв ветра. Когда снег оседает, вокруг хрустальных колоколов обнаруживается огромный ледяной купол. Этот купол защищает колокола, на большие их звон не слышен нигде вокруг.

...6–: Тьма, игнорируя желания Рассвета, сама выбирает, как проявиться. Ведущий описывает, как её шёпот эхом отражается от хрустальных колоколов, пока не становится столь громким, что заглушает вьюгу. Рассвет, растопырив крылья, сопротивляется буре — и попадающие в него снег и лёд испаряются, поднимаясь в воздух тонкими струйками. Наконец их поток стихает, кристаллы в безопасности — но теперь их голос стал голосом Тьмы.

В отличие от лунной магии, к Тьме камешки дружбы не имеют никакого отношения. Многих драконов с возрастом начинает всё больше привлекать Тьма по мере того, как они теряют доступ к лунам. Тёмная магия может очень быстро превратить вас в карикатуру на самого себя — она подталкивает драконов держаться за свои метки тени и считать их силой, а не слабостью. Зачем друзья, когда есть Тьма?

Помощь/помеха

Когда вы помогаете или мешаете товарищу по стае, только что бросившему кубики, вы сами кидаете кубики и добавляете к ним имеющиеся у вас камешки дружбы (до максимума +3). При успехе (10+) вы добавляете к результату товарища +1 или вычитаете -2. При частичном успехе (7-9) вы при этом также платите какую-то цену, сталкиваетесь со сложностями или же вам что-то причиняет вред. Вы не можете помогать или мешать своим товарищам, когда они вызывают к лунам.

Делая этот ход, вы можете помочь товарищу, но только если ваши действия могут повлиять на исход. Если товарищ уже получил результат 12, вы не можете ему помешать — а если у него 4 или меньше, то ему уже никто не поможет!

Количество ваших камешков дружбы учитывается, когда вы пытаетесь помочь или помешать товарищу, потому что именно камешки показывают, насколько вы близки друг другу. Иногда один товарищ может помогать, а другой — мешать, но никто не может делать и то, и другое одновременно. Если несколько дракончиков одновременно хотят помочь или помешать кому-то, то драконовод определяет, в каком порядке они действуют.

Хати́ро-Учёный выкуривает из улья пчелозаек, чтобы добраться до их мёда. Хати́ро при этом идёт на риск — и у него при броске кубиков получается всего 6: пчелозайки начинают сердиться! К счастью, Лунет, товарищ Хати́ро, спешит на помощь и взмахами крыльев гонит дым в нору. При этом он бросает кубики, добавляя +2 за камешки дружбы, и получает...

...10+: драконовод описывает, как дым успокаивает пчелозаек. Они выскакивают из улья и валятся спать, похрапывая («Жжж! Жжж! Жжж!»). Теперь результат риска Хати́ро уже равен не 6, а 7. Одна пчелозайка успевает-таки укусить Хати́ро (и он ставит себе метку тени), но с помощью Лунета он добывает-таки мёд!

...7-9: драконовод говорит, что пчелозайки засыпают — но перед этим они успевают укусить и Хати́ро, и Лунета! Потом дым рассеивается, и мёд можно забирать.

...6-: драконовод описывает, как рассерженные дымом пчелозайки взлетают гудящим роем и бросаются отгонять дракончиков. Очень непростая ситуация!

Конец встречи

Обычно игровая встреча занимает от двух до четырёх часов, если только у вас не подошёл момент для идеальной концовки. Обычно бывает очень интересно играть одну и ту же стаю две, три, четыре встречи. В конце каждой встречи зачитывайте вслух описание соответствующего хода. Он помогает завершить очередное приключение.

Что именно вашей стае удалось совершить, зависит от вашей истории, но именно этот ход вы будете делать, заканчивая очередную встречу или ставя важную точку в серии приключений. Не пропускайте его — ведь вы при этом получаете опыт и убираете метки тени!

В конце встречи посмотрите на дело Дома в вашем листке персонажа. Если вы справились с ним хотя бы раз за эту встречу, вы можете стереть одну метку тени. Поддерживая культуру и традиции Драконики, вы отталкиваете от себя Тьму.

Затем пусть все сидящие за столом по очереди ответят на следующие вопросы:

- ☞ Удалось ли вам чему-либо научиться у друга?
- ☞ Помогли ли вы другу справиться с трудностями?
- ☞ Потом все вместе как стая ответьте на следующие два вопроса:
- ☞ Сумела ли ваша стая сдержать или отогнать Тьму?
- ☞ Сумела ли ваша стая побудить к действию дракона, старшего вас по возрасту?

За каждый вопрос, на который вы ответили «да», отметьте один пункт опыта и напомните остальным, когда именно это случилось.

Проявляйте щедрость, оценивая, насколько подходят ситуации ответу «да». Именно сейчас, в конце встречи, у вас есть возможность подвести итоги вашей истории — и дать дракончикам шанс научиться новому, вырасти и стать сильнее.

Рост

Во время игры отмечайте в своём листе персонажа дополнительный пункт опыта каждый раз, когда при броске кубиков вас постигла неудача (6–) или когда в описании хода сказано, что вы получаете опыт. Неудачи могут быть связаны с неприятностями, но учитесь вы именно на них!

С каждой отметкой у вас будет заполняться очередная линия опыта. Когда она заполнится, сотрите её и отметьте одно из доступных усилений, соответствующих вашему драконьему возрасту. Затем снова начинайте заполнять линию опыта, и так пока вы не получите все доступные возрасту усиления. После этого следующим вашим усилением окажется переход в следующий возраст.

Следующий возраст

Жизнь дракона делится на пять возрастов. В течение каждого из них он получает определённый набор усиления, доступный только в этом возрасте. Не торопитесь взростеть, пока не наберёте все усиления, доступные предыдущей возрастной группе!

По мере роста ваша связь с лунами меняется. При достижении каждого следующего возраста вычёркивайте одну луну. Хотя ваша лунная магия становится сильнее, именно к этой луне вы обращаться больше не сможете: в конце концов, вам предстоит оставить себе только одну из лун и посвятить себя ей.

Когда вы переходите в следующий возраст, не забудьте описать, как это выглядит для ваших товарищей по стае. Возможно, вы при этом линяете? Сияете лунным светом и возвращаетесь преображённым? Проводите время в специальном коконе? Как именно вы изменились? Что осталось прежним?

1. ДРАКОНЧИК-СЛЁТОК Луны +0

Опыт:

--	--	--	--	--

- ☐ Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

2. КРЫЛАТЫЙ ДРАКОНЧИК Луны +0

Опыт:

--	--	--	--

- ☐ Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

3. ДЛИННОЗУБЫЙ ДРАКОН Луны +1

Опыт:

--	--	--	--	--

- ☐ Выберите один ход из листа любого другого персонажа
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

4. БОРОДАТЫЙ ДРАКОН Луны +2

Опыт:

--	--	--

- ☐ Вы можете использовать ритуал своего Дома
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

5. СТАРЫЙ ДРАКОН Луны +3

Опыт:

--	--	--

- ☐ Ваш Дом посвящает вам твердьню
- ☐ Ваш персонаж заканчивает свои приключения и превращается в Древнего или Мистика

ДРАКОНЧИК-СЛЁТОК

1. ДРАКОНЧИК-СЛЁТОК Луны +0

Опыт:				
-------	--	--	--	--

- ☐ Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

Ваша чешуя ещё мягковата, но кусаетесь вы уже свирепо! Изначально у вас всего +0 к броскам кубиков при обращении к магии лун, но по мере роста вы можете улучшить свой уникальный ход, выбрать новый ход из листа персонажа и получить +1 к любой одной характеристике.

Крылатый дракончик

2. КРЫЛАТЫЙ ДРАКОНЧИК Луны +0

Опыт:				
-------	--	--	--	--

- ☐ Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

В этом возрасте ваша чешуя становится твёрже. Вы теряете связь с одной из лун, но зато ваша магическая сила начинает постепенно расти, как и привязанность к лунам. У вас по-прежнему всего +0 к броскам кубиков при обращении к магии лун, но ваши крылья крепнут и становятся больше, вы можете улучшить свой уникальный ход, выбрать новый ход из листа персонажа и получить +1 к любой одной характеристике.

Длиннозубый дракон

3. ДЛИННОЗУБЫЙ ДРАКОН Луны +1

Опыт:				
-------	--	--	--	--

- ☐ Выберите один ход из листа любого другого персонажа
- ☐ Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

Ваши зубы стали длиннее и острее прежнего; вы теряете связь с ещё одной лунной, зато ваши отношения с оставшимися лунами крепнут. У вас теперь +1 к броскам кубиков при обращении к магии лун. Вы достигли пика физических возможностей, а ваши умения стали разнообразнее. Вы можете улучшить свой уникальный ход, выбрать новый ход из листа любого другого персонажа и получить +1 к любой одной характеристике.

Бородатый дракон

4. БОРОДАТЫЙ ДРАКОН Луны +2

Опыт:

--	--	--

- ☐ Вы можете использовать ритуал своего Дома
- ☐ Улучшите свой уникальный ход

К этому возрасту ваша чешуя крепка и покрыта шрамами. Вы уже отказались от трёх лун и являете свою преданность оставшимся; у вас теперь +2 к броскам кубиков при обращении к магии лун. Вы достигли своего максимального размера и в последний раз улучшаете свой уникальный ход. Кроме того, вы получаете право использовать особый дар своего Дома.



Дар Бринбэка, Стального Дома —

Гром Дракони: вы можете воздеть голову к небу и взречься с первобытной силой Дома Бринбэк. При этом все драконы в 100 милях вокруг узнают, где вы находитесь и какая помощь вам может быть нужна, чтобы защитить Драконию. Если они могут чем-то помочь, они спешат к вам.

Дар Кеброса, Рубинового Дома —

Завеса Неведения: начертив на земле круг и знак Дома Кеброс, вы скрываете свой разговор от мира вокруг. Никто вне круга не может подслушать ваши перешёптывания, а также вмешаться в разговор.

Дар Миндофа, Дубового Дома —

Свет Истины: когда вы зажигаете свечу со знаком Дома Миндоф, этот свет разрушает любые иллюзии. Никакая магия не выдержит этого света, и любая ложь, сказанная в свете этого пламени, немедленно изобличается.

Дар Рофескара, Золотого Дома —

Отзвук Совершенства: когда вы в тишине создаёте новую загадку или головоломку, ритм вашего сердца входит в резонанс с тайным ритмом самой Драконии. Вы можете задать драконоводу вопрос о тайном устройстве чего-либо, что вы полагаете интересным или загадочным.

Дар Семскэйла, Нефритового Дома —

Дыхание времени: прошептав на ухо мёртвому имя Дома Семскэйл, вы способны дозваться до того, кто уже улетел в долину смерти. Вы можете задать ему три вопроса, и он честно на них ответит.

Дар Тессифа, Алмазного Дома —

Аватара Природы: когда вы делаете подношение природе от имени Дома Тессиф, погода Драконии встаёт на вашу защиту. При этом появляется могучий титан, созданный из стихий, который служит вам в течение одного дня.

Старый дракон

5. СТАРЫЙ ДРАКОН Луны +3

Опыт:

--	--	--

- ☐ Ваш Дом посвящает вам твердыню
- ☐ Ваш персонаж заканчивает свои приключения и превращается в Древнего или Мистика

В этом возрасте ваше тело крепче, чем любое выкованное оружие. Вы обращаетесь только к одной луне, но ваша магия имеет силу урагана: у вас теперь +3 к броскам кубиков при обращении к магии луны. Далеко не все драконы доживают до этого золотого возраста, но зато ваше мнение и ваши нужды учитывают все вокруг, в первую очередь. Вполне возможно, что ваш Дом посвятит вам твердыню. Если это случится, опишите драконоводу, где та находится и как используется.

Закончив свой путь старого дракона, вы можете стать древним или мистиком. И то, и другое очень почётно. Вы выбираете свою судьбу, свершив всё, что от вас ожидала Дракония.

Древний

Древние становятся воплощениями своей луны. Они бродят по земле, неспособные говорить — они могут лишь действовать во благо своей луны, никак не объясняя, зачем и почему. Если вы выбрали путь древнего, опишите драконоводу, где будет происходить церемония и на что будет похоже ваше преобразование в воплощение луны. По окончании церемонии расскажите драконоводу, где вы теперь бродите, на что это похоже и почему луна захотела, чтобы вы там оставались.

Мистик

Мистики превращаются в гигантские спящие статуи из лунного камня, к которым драконы иногда приходят просить совета. Если вы решили стать мистиком, опишите драконоводу, где происходит церемония и на что похоже ваше превращение в лунный камень. По окончании церемонии сообщите драконоводу, какое изречение, предупреждение или благопожелание написано на постаменте вашей статуи.

Кем бы вы ни стали, древним или мистиком, ваше имя останется в веках, но играть этого дракона вы больше не будете. Хотите продолжать игру, выберите новый архетип персонажа и создайте ещё одного дракона! Возможно, однажды этот новый дракон придёт за советом к мистiku или встретится с древним, которого вы когда-то играли. Но в любом случае, дни того дракона прошли и место его истории — на великой стене, в списке героев. Гордитесь им и помните!

Глава Четвёртая Драконовод

Если вы драконовод, то ваше дело за игровым столом — пользоваться задачами и принципами так, чтобы создавать вокруг героев богатый драконий мир, который игроки будут исследовать. Сначала работа кажется пугающе масштабной, но на деле направлять историю, в которой главные роли играют ваши друзья, — это очень увлекательно, да и много лет спустя будет что вспомнить! В этой главе я предлагаю вам инструменты для создания такой истории.

Задачи

Задачи — это ваши долгосрочные цели в игре. Будучи драконоводом, постоянно держите их в уме, пока рассказываете свою историю. В сущности, выбор подходящей для момента задачи и выполнение её и есть ваша основная работа.

Задач у драконовода в «Эпиллионе» всего три:

- ☞ Делайте Драконию драконоцентричной
- ☞ Ставьте стаю перед осмысленным выбором
- ☞ Позволяйте событиям формировать будущее

Делайте Драконию драконоцентричной

Проявляйте творчество в своих описаниях и следите за тем, чтобы не соскальзывать на привычную человеческую точку зрения и «человеческий» язык. Всякий раз, описывая какое-то место, событие или явление — еда, поход в гости, мода — ищите способ сделать это специфически драконьим. Столик в ресторане при этом превращается в каменную чашу между двумя огромными насестами или в обеденную плиту в грандиозном зале без крыши. Игра в баскетбол превращается в летучие гонки с использованием камней и озёр. А плащ становится шёлковыми лентами на крыльях!

Ставьте стая перед осмысленным выбором

Игрокам важно, чтобы их действия влияли на мир и его будущее. Не бойтесь позволять игрокам творить великие дела, меняющие отношения в мире, традиции и даже ландшафт. А когда стая ухватится за очередную возможность, напомните ей — через окружающий мир и его персонажей — что от их решений что-то зависит. Это поначалу они лишь маленькие дракончики — они растут, и они будут именно теми, кто изменит будущее Драконию!

Позволяйте событиям формировать будущее

Игроки будут вас удивлять своими действиями: стройте на основе этих действий свою историю. Применяйте свои ходы, когда к ним приводят действия сидящих за столом и будь что будет. История получится грандиозной и эпической. В ней никогда нет простых «рельсов», заранее проложенных от начала к концу. Не пытайтесь управлять событиями или тем, что происходит с дракончиками в результате их действий!

Принципы

Принципы — это правила (но не цели) ведения игры. По ним можно ориентироваться, что стоит и чего не стоит делать. Придерживаться их — ваша обязанность как ведущего.

- ☞ Наполняйте Драконию приключениями, загадками и чудесами.
- ☞ Обращайтесь к драконам, а не к игрокам.
- ☞ Деля свой ход, привязывайте его к уже происходящим событиям.
- ☞ Используйте историю и традиции Драконию.
- ☞ Представляйте Дома как динамичные и развивающиеся, но с твёрдой опорой на прошлое.
- ☞ Задавайте наводящие вопросы и пользуйтесь ответами для придумывания продолжения.
- ☞ Подчёркивайте размерно-возрастную иерархию, свойственную Драконию.
- ☞ Каждому дракону давайте имя, описание и мотивацию.
- ☞ Обыгрывайте предрассудки и предубеждения стай.
- ☞ Любуйтесь главными героями.
- ☞ Напоминайте о наступающей Тьме.

Наполняйте Драконию приключениями, загадками и чудесами

Жизнь в Драконии отнюдь не монотонна, и уж тем более монотонной не должна быть ваша история! Дракония — место волшебное и переменчивое. Используйте в игре неожиданные места действия, волшебные предметы и масштабные события. Даже самый обыденный предмет в Драконии может оказаться вместилищем Тьмы или нести благословение лун — и таким образом обогащать мир вокруг вашей стаи.

Обращайтесь к драконам, а не к игрокам

Это не игроки стоят перед Гигантом Тассом — это их дракончики. При каждом подходящем случае обращайтесь к игрокам так, как если бы они были дракончиками. Говорите «Лунет, что ты делаешь?», а не «Таша, что делает Лунет?». Это подталкивает игроков думать, говорить и действовать от лица своих дракончиков.

Делая свой ход, привязывайте его к уже происходящим событиям

Делая ход драконовода (стр. 63), не называйте его игрокам вслух. Просто опишите, что происходит. Вместо «я бужу спящую опасность...» говорите, что именно они видят и слышат:

«Под вашими лапами, когтями и копытами дрожит земля. Из глубины руин доносится громкий скрежещущий окрик...» Делайте описание своих ходов ярким и примечательным, но не объявляйте напрямую, какая карта лежит у вас в рукаве.

Используйте историю и традиции Драконии

Традиции и история Драконии делают её живой и насыщенной. По мере приключений дракончиков окружающий мир должен реагировать в соответствии с тем, поддерживают ли дракончики местные традиции или же нарушают их. Используйте историю: пусть всплывают старые обиды и древние проклятия, а действия стаи пусть влияют на появление новой традиции.

Представляйте Дома как динамичные и развивающиеся, но с твёрдой опорой на прошлое.

Великие Дома — столпы, поддерживающие общество Драконии. Все вопросы традиций, обязанностей и политики так или иначе касаются великих драконьих Домов. Два дракона из одного Дома могут быть очень разными, но объединяйте их общей верностью единой традиции. Все жители Драконии обращают внимание на то, из какого Дома их собеседник, — и это влияет на их отношение.

Задавайте наводящие вопросы — и пользуйтесь ответами для придумывания продолжения

Если вам надо описать местность, обычай или каких-то драконов — дайте игрокам возможность внести свою лепту. Задавайте прямые вопросы: «Почему Совет изгнал этого старого дракона на архипелаг?» или «Чем в столице Драконики уже овладела Тьма?». Задавайте вопросы о старых распрах, скрытых опасностях и древней истории, а затем стройте продолжение истории на базе ответов. Пусть игроки подкидывают вам идеи, а вы делаете из этих идей полноцветные описания и используйте их в приключениях стаи.

Подчёркивайте размерно-возрастную иерархию, свойственную Драконики

Дракония держится за иерархию — и формально, и неформально она обустроена для удобства старых драконов. В связи с каждым значимым персонажем, местом или элементом приключения задавайтесь вопросами «кто здесь бывает, для кого всё это предназначено, что другие думают об этом?». Описывая в деталях грандиозные здания, не забывайте, что их построил какой-то дракон. Юные дракончики потому и ищут свой путь, что они ещё не обустроились в Драконики по-настоящему. В Драконики немало препятствий для маленьких дракончиков, но с возрастом им должно становиться всё удобнее и удобнее.



Каждому дракону давайте имя, описание и мотивацию

В Драконии происходит немало интересного, но вашей стае интересны лишь те персонажи, с которыми они сталкиваются. Чтобы сделать их живыми, первым делом надо дать каждому имя и описание. В бланках персонажей есть список характерных драконьих имён и подходящих описаний, но вы всегда можете придумать свои. Имена и описания помогут вашим игрокам сформировать связи между своими дракончиками и этими персонажами, а мотивации подскажут вам, как играть этих персонажей. Это не просто «дракон, который доставляет весть от Совета» — это «Сальмек, старый усталый дракон с львиной мордой. Он из столицы и мечтает получить место в Совете».

Обыгрывайте предрассудки и предубеждения стаи

Давайте героям явные свидетельства опасного влияния Тьмы, но их представления о том, что такое «зло» и что именно следует уничтожать, должны периодически подвергаться сомнению. Пусть дракон, который держит в заложниках члена Совета, окажется уязвимым и отчаянно нуждающимся в средствах. Пусть зверь, напавший во время Лунного Праздника, окажется обиженным местными драконами. Пусть Тьма найдёт способы проникать в мир через добрые намерения, и пусть иногда злые и жестокие действия не будут связаны с её влиянием.

Любуйтесь главными героями

«Интересно» не значит «всё время плохо». Положение дракончиков не должно постоянно ухудшаться: это не просто расстраивает участников, это ещё и довольно предсказуемо и скучно. «Любоваться» — это видеть в героях именно героев, для которых противостояние и трудности — возможность проявить себя.

Кроме того, берегите доверие своих игроков. Не обманывайте их. Они должны знать, что могут доверять исходящей от вас информации, даже если и не могут доверять определённому персонажу или загадочному пророчеству.

Напоминайте о наступающей Тьме

Дракония в опасности, на неё наступает Тьма, но к этому никто не будет относиться серьёзно, пока это всего лишь слухи. Любой дракон может обратиться к Тьме, так что не бойтесь сталкивать своих дракончиков с её соблазнами. Пусть они вместе и порознь встречаются с тёмной стороной себя, борются за могущество и пытаются управлять Тьмой. Сначала их действия могут казаться мелкими, но даже мельчайшего конфликта достаточно, чтобы Тьма получила шанс.

Ходы драконовода

Ходы драконовода — это действия, которые вы можете предпринять, чтобы сделать игру интереснее. Это сюжетные повороты, которые вы будете вводить в ответ на действия (и бездействие) игроков. Делайте ход тогда, когда вам надо подогнать события, когда игрок терпит неудачу или когда, по вашему мнению, это уместно для сюжета. А если в событиях наступила пауза и никто не знает, что предпринять дальше, — это точно время сделать ход.

Например, стоя вроде бы мирно познакомилась с Фарайтом Громобрюхом, разговор стал скучноватым. Сделайте ход «раскрыть неприятную правду» и скажите: «Вери, ты замечаешь, что по чешуе Громобрюха стекает капелька пота. Он очень нервничает, словно что-то от тебя скрывает». Если игроки заскучали, то это обычно оттого, что им нечего делать. Ткните их носом в задачи, но предоставьте возможности для их решения.

Жёсткие и мягкие ходы

Делая ход, вы каждый раз решаете, насколько жёстким или мягким он будет. Мягкие ходы в основном подготавливают будущие события — вводят опасности, возможности, перспективы. Жёсткие ходы приводят к необратимым переменам и вынуждают героев пошевеливаться, чтобы избежать ещё большего ухудшения ситуации. Весь возможный спектр ходов выглядит так:

- ☞ **Очень мягкий:** Вы узнаете, что у вашего учителя есть давний враг.
- ☞ **Мягкий:** Вы узнаете, что прямо сейчас ваш учитель в опасности.
- ☞ **Жёсткий:** Вы узнаете, что вашего учителя похитили.
- ☞ **Очень жёсткий:** Вы обнаруживаете, что ваш учитель связался с Тьмой и обратился против вас.

Всегда помните про свои принципы и задачи. Если вы используете очень жёсткий ход каждый раз, когда у игрока на кубиках выпадает неудача, то это уже не называется «любоваться героями». Если вы позволяете им уйти спокойно после того, как они дали вам прекрасную возможность поставить их перед тяжким выбором — вы не напоминаете им о наступающей Тьме. Вам предстоит постоянно выдерживать баланс, от сцены к сцене, от хода к ходу.

Делайте ход, когда...

Вы можете делать ходы любой жёсткости/мягкости, когда:

- ☞ ...в событиях случился застой.
- ☞ ...игрок бросил кости и потерпел неудачу.
- ☞ ...игрок предоставил вам отличную возможность сделать ход.

Подталкивать события вперёд — ваша работа. Если вдруг за столом стало скучно, или просто события идут слишком медленно — сделайте ход. Обычно «подгоняющие» ходы оказываются мягкими, направляющими действия героев и ведущими историю вперёд, но иногда вы можете подталкивать их к действию и жёсткими ходами.

Вам самим предстоит интерпретировать провалы при бросках кубиков. При каждой неудаче у игрока вы будете делать ход, и характер хода всегда зависит от того, что в игре уже случилось. Игроку обязательно должно быть понятно, как именно получился такой эффект от провала. Если в описании хода чётко сказано, что именно вы должны делать при провале, следуйте описанию, а в остальных случаях делайте мягкий или жёсткий ход по своему разумению.

Ваша важнейшая задача — играть за всю Драконию. Как только игрок предоставляет вам отличную возможность для хода — игнорирует актуальную проблему, подставляется опасному врагу или иным образом действует, не задумываясь о последствиях, обязательно сделайте ход. Как правило, в таких случаях стоит делать жёсткий ход: если персонажи игнорируют опасности Драконии, то опасности дикой природы или Тьмы их настигнут.

Нагнетайте напряжение, поднимайте ставки до эпических. И не бойтесь делать жёсткие ходы! Без настоящих испытаний у стаи не получится стать настоящими героями.



Ходы природы

- ☞ Подвергните кого-либо опасности.
- ☞ Познакомьте стаю с новым фантастическим существом.
- ☞ Разбудите спящую опасность.
- ☞ Отберите у стаи что-то ценное.
- ☞ Помешайте героям дойти до цели.
- ☞ Устройте разрушительную бурю, невообразимый хаос.
- ☞ Подманите дракона руинами и таинственными местами.
- ☞ Предоставьте для исследования место или маршрут.
- ☞ Покажите, как Тьма пускает корни.

Ходы общества

- ☞ Упоминайте конфликты и сложности, происходящие за пределами видимого стае.
- ☞ Втяните героев в идеологический конфликт.
- ☞ Обратите действия героев против них самих.
- ☞ Раскройте неприятную правду.
- ☞ Дайте героям поручение или поставьте перед ними задачу.
- ☞ Предоставьте героям интересную возможность — просто так или за особую цену.
- ☞ Предупредите о последствиях, потом задавайте вопросы.
- ☞ Лишите доступа в важное место.
- ☞ Покажите, как Тьма питается болью дракона.

Ходы Тьмы

- ☞ Поставьте метку тени
- ☞ Объявите о приближении Тьмы
- ☞ Столкните героев с влиянием Тьмы
- ☞ Покажите, как Тьма охватывает Драконию
- ☞ Потребуйте значимой жертвы
- ☞ Привяжите кого-то или что-то к предмету
- ☞ Подвергните кого-либо серьезной опасности
- ☞ Сыграйте на слабостях стаи
- ☞ Искушайте героев могуществом и перспективами

Примеры ходов природы

Делайте ходы природы, когда дракончики отправляются в дикую местность, исследуют забытые развалины или ищут пути в незнакомых краях. Применяйте эти ходы, чтобы дать природе проявить себя!

Подвергните кого-нибудь опасности

Это может быть как дракончик из стаи, так и какой-то иной небезразличный стае персонаж. Леса и горы — места опасные: и дракончики, и другие значимые для них существа могут попасть в неприятности. Опасности в природе обычно прямые и непосредственные: дайте дракончикам возможность проявить себя в таких обстоятельствах.

Вы подкрадываетесь к спящей научихе, но три её научонка спускаются к вам по веткам деревьев. «Поймали! Поймали! Сейчас кушать будем!». Как вы намерены спасти свои вкусные драконьи тельца?

Помешайте героям дойти до цели

С помощью этого хода напоминайте дракончикам, что дикая местность — это не городской проспект. Иногда сквозь неё не так-то просто пробраться.

Вы забираетесь на вершину серебряной дюны и смотрите на легендарную твердыню Лунолёта Туманного. Вы так близко, что до вас уже доносятся запахи... но в них есть что-то странное. Вы обнаруживаете, что вместо одной крепости перед вами оказываются две! Что вы делаете?

Предоставьте для исследования место или маршрут

Используйте этот ход, чтобы показать природу не столько опасной, сколько интересной. Пусть у персонажей будет повод что-нибудь поискать или поизучать — что-то потерянное, забытое или родившееся в дебрях.

Вы наконец выбрались из Золотоносных Пещер, но местность снаружи совершенно не похожа на знакомую вам. Ваш путь пересекает ручей с зеленоватой водой, шепчущий что-то на непонятном языке. Он словно манит вас идти за ним. Что вы делаете?



Примеры ходов общества

Эти ходы вам пригодятся, если герои находятся в городе, полном драконов. Они могут покупать и продавать что-нибудь, заниматься политикой, общаясь с членами Совета или просто исследовать город — и всё это прекрасная возможность для вас использовать ходы общества! Эти ходы помогут вам показать значимость драконьей культуры.

Втяните героев в идеологический конфликт

Драконы — личности непростые, с очень разным жизненным опытом. При помощи этого хода меняйте социальные отношения стаи с прочими персонажами, а также создавайте конфликт задач. Пусть дракончикам придётся принимать решения и сталкиваться с последствиями.

Ваша встреча с Тассом Гигантом окончена. Вы готовы отправляться на разговор с Хвостозвоном, чтобы потом доложить Совету о результатах. Но перед самым уходом вас подзывает Врекс. «Прежде чем что-либо сообщать Тассу о Хвостозвоне, зайдите ко мне. Я не доверяю Совету: для Хвостозвона всё это может быть опасно». Что вы делаете?

Предоставьте героям интересную возможность — просто так или за особую цену.

Если вам кажется, что игроки застряли или им надоело возиться со сложной задачей, введите персонажа, который готов помочь, но не бесплатно. Делайте предложения прямо и честно: не ждите, когда стая окончательно выдохнется, если у вас есть наготове персонаж, заинтересованный в том, чтобы поработать за плату. То же касается и прочих удачных возможностей: опишите игрокам, что их персонажи прямо сейчас видят или слышат, и дайте им возможность воспользоваться увиденным, но с пониманием последствий.

Длиннозубый дракон с чарующим взглядом изящно облетает вас кругом, затем говорит шелковистым нежным голосом: «Я могу достать вам камень Свободы, что у Глифа Мягоцапа... но вы должны взять меня с собой к Звёздному Зеркалу.» Что вы делаете?

Лишите доступа в важное место

С помощью этого хода изменяйте доступность места, важного для стаи. Снижать доступность можно по-разному: высылать патрули, ставить дополнительные посты, вводить официальные запреты на посещения и так далее.

Вы прибываете на берег Острова Врелекс и видите, что на входном камне теперь стоит знак Ката. Это значит, что Тиран Кат вернулся и объявил это место своим. Вряд ли кто-то жаждет теперь видеть вашу стаю в этих краях. Что вы делаете?

Примеры ходов Тьмы

Эти ходы пригодятся вам для любых столкновений дракончиков с Тьмой. Вы можете вводить в игру поддавшихся Тьме драконов, заражённые деревья и развалины, или мрачные тёмные ритуалы. Любой из этих приёмов придаёт Тьме значимости и силы в вашей истории.

Поставьте метку тени

Метка тени — это способ поднять ставки. Так можно поступать с драконами, значимыми для вашей стаи. Метки тени можно давать драконам, близким вашей стае — союзникам, любимым, врагам — или же самим дракончикам игроков. Вы сами определяете, когда давать метку — по ситуации.

Ты закрываешь своего нового друга Хвостозвона от опасности, но огонь обжигает твою собственную чешую. Гнев наполняет твоё сердце: у тебя появляется метка тени. Что ты делаешь?

Покажите, как Тьма охватывает Драконию

Тьма прокралась в Драконию: её влияние крепнет. Периодически просчитывайте, что сейчас делают за кадром охваченные ею персонажи, и ищите поводы напомнить стае, что Тьма активно противостоит им. Это противостояние должно быть явным и ярким: моменты, когда союзник предаёт или злодей делится своими планами, всегда выразительны. Помните, что если ваши игроки так и не узнают, что кто-то заключил договор с Тьмой, то можно считать, что никакого договора и не было.

Итак, вы убедились, что грязевики обустроились в своём новом Доме — и теперь Хвостозвон подзывает вас, чтобы показать странное деревце. Присмотревшись, вы видите на его листьях метку Тьмы; земля вокруг него покрыта пеплом. Вдалеке вы видите целую рощу таких саженцев: со временем они станут лесом Тьмы, где будут властвовать чудовища. «Сколько же ещё таких саженцев может расти в Драконии...», — устало говорит Хвостозвон. Что вы делаете?

Сыграйте на слабостях стаи

У вас есть масса возможностей использовать тело, способности и ресурсы любого дракончика из стаи против неё самой. Подойдёт и особое свойство волшебного предмета, и ответственность обрётённой власти, и эгоизм союзника. Главное, что при этом что-то, что игроки считают полезным, становится опасностью или осложнением, делающими стаю уязвимой к влиянию Тьмы.

Ваше умение делать татуировки стало известным по всей Драконии, и вы всегда пользуетесь особым знаком: приметное красное пятно на шее. К несчастью, не всякий дракон, носящий ваши татуировки, ведёт себя идеально...

«Эй! А ну стой! — взрывает огромный дракон с Черноречных Ворот. Он тяжело плюхается перед тобой. — Я узнаю это пятно на твоей шее! Именно дракон с таким пятном уничтожил мою сокровищницу и уволок моего детёныша! Куда ты его подевал?! А ну отвечай, а то живым не уйдёшь!» Что ты делаешь?

Ходы как двигатель

И ваши ходы, и ходы игроков дают резкие толчки повествованию, запуская неостановимые серии событий. События, в свою очередь, будут поводом сделать новые ходы — и так далее, одно всегда тянет за собой другое. Неудача при изучении волшебного места приводит к появлению опасного существа Тьмы, и столкнувшись с ним дракончикам предстоит рисковать и вступить в бой — в результате чего после сражения они обнаруживают таинственный артефакт, из-за чего... и так далее.

Никогда не делайте ходов, обрезающих нить повествования, например таких: «ты несёшься на чудовище, но промахиваешься; ты врезаешься в него, но оно не обращает внимания». Помните, неудача — это не то же самое, что «ничего не получилось». Если по сюжету получится интереснее, чтобы герои застали-таки чудовище врасплох, вы можете просто использовать ход, чтобы дать героям этого добиться, но при этом ввести неожиданное осложнение, приводящее к интересному сюжетному повороту.



Применение персонажей ведущего

Во время своих приключений стая встречается с множеством драконов всех размеров и расцветок. Вот несколько подсказок, как работать с этими персонажами.

Колода драконов

- ❧ Сделайте карточки и напишите на каждой имя дракона. Если вам трудно придумывать имена на ходу, подготовьте список запас заранее. А вводя в игру очередного дракона, возьмите карточку с именем и добавьте в неё краткое описание.
- ❧ Сделайте таблицу в два столбца. В первый вписывайте имя и возрастную категорию каждого персонажа в игре, во второй — его краткое описание. Новую важную информацию о владениях дракона добавляйте в левый столбец, информацию о его личности — в правый.
- ❧ Чтобы создать интересного и запоминающегося персонажа, придумайте ему мотивацию, характер и занятие. Пока ваши герои общаются с очень любезным драконом, готовым помочь им найти дорогу в лесу, придумайте для себя, отчего этот дракон так любезен, откуда он взялся и каков он по характеру.
- ❧ Когда стая встречает нового дракона, задайте о нём несколько вопросов игрокам. Если вы хотите, чтобы у кого-то из главных героев были связи с этим драконом, уточните у него — откуда они с этим персонажем знакомы? Если вам надо на месте придумать, почему только что появившийся в игре персонаж подкрадывается к некоему гнезду, спросите у кого-нибудь из стаи — какой предмет нужен персонажу для совершения секретного ритуала?

Власть Тьмы

Тьма пробирается в сердца жителей Дракони. Вводя в игру персонажа, изменённого влиянием Тьмы, напомним стае, что он всё ещё является драконом или фантастическим зверем этой земли, а вовсе не чудовищем, которое можно убить на месте. Даже охваченные Тьмой драконы могут ставить перед молодёжью вполне разумные задачи, да и звери могут оставаться чем-то хороши и интересны. Старый дракон, поддавшийся Тьме, — это очень страшно. Вознаграждайте стаю, когда она храбро и изобретательно справляется с такой ситуацией. В начале игры используйте слабых противников и небольшие трудности, под стать маленькому дракончику. Слётки ещё не готовы сражаться с худшими проявлениями Тьмы, так что подкидывайте им задачи по силам: исцелить сердцевину дерева мудрости, помочь двум старым драконам помириться после долгой ссоры или прервать тёмный ритуал.

Под чешуёй

Начиная игру, объясните игрокам про различия между архетипами персонажей: каждый дракон по-своему уникален и интересен. Игроки первым делом выбирают архетип и первоначальные ходы: это определяет, какие ситуации в истории для них будут интересны. Постарайтесь вводить персонажей, сюжеты и обстоятельства, при которых могут проявиться именно эти уникальные особенности каждого дракона. Напоминайте игрокам пользоваться этими ходами, если они забывают.

СТАЯ

Каждый представляет своего дракончика, называя его имя и цвет чешушки, а также описывая внешность. Отметьте имя своего товарища по стое на бланке ниже, после чего еще раз по кругу прочитайте, какие именно они уже есть между вашими дракончиками.

_____ попросил вас создать что-то полезное для вашей Стай. Опишите, что это, и получите от этого дракончика чешешек дружи.

_____ побудил вас оставить мастерскую и отправиться сражаться с Тьмой. Опишите, как он воплотил ваш идею, и дайте ему чешешек дружи.

_____ вытеснил вас из неприятностей, в которые вы впали из-за своего творчества. Опишите, как он воплотил ваш идею, и дайте ему чешешек дружи.

РОСТ

Жизнь дракона делится на пять возрастов. Каждый раз, когда у вас сточка опыта, появляется метка, выберите усиление и получите все пункты опыта. Получив все три усиления текущего возраста, вы переходите в следующий.

По мере роста ваша сила с лунным меняется. При достижении каждого следующего возраста вычеркивайте одну луну. К ней вы больше не сможете voltar.

1. ДРАКОНЧИК-САЁТОК Луны +0

Опыт:

- ☐ Выберите в своем листе персонажа еще одну луну.
- ☐ Уменьшите одну характеристику на +1 (максимум -3).
- ☐ Выберите свой уникальный ход.

2. КРЫЛАТЫЙ ДРАКОНЧИК Луны +0

Опыт:

- ☐ Выберите в своем листе персонажа еще одну луну.
- ☐ Уменьшите одну характеристику на +1 (максимум -3).
- ☐ Выберите свой уникальный ход.

3. ДЛИННОЗУБЫЙ ДРАКОН Луны +1

Опыт:

- ☐ Выберите одну из лун листа другого персонажа.
- ☐ Уменьшите одну характеристику на +1 (максимум -3).
- ☐ Выберите свой уникальный ход.

4. БОРОДАТЫЙ ДРАКОН Луны +2

Опыт:

- ☐ Выберите использовать ритуал своего Дома.
- ☐ Выберите свой уникальный ход.

5. СТАРЫЙ ДРАКОН Луны +3

Опыт:

- ☐ Если Дом поощряет вам творчество.
- ☐ Если персонаж заканчивает свои приключения и превращается в Древнего или Мистика.

ПУСТОТЫ



СВЯЗЫ



КАМНЯ



ДУХА



БУРИ



ТВОРЕЦ



ТВОРЕЦ

Вы знаете, что для того, чтобы сделать красивую вещь, нужны краски, в прекрасном состоянии, хорошие работы и упорство труба, чтобы создать произведение искусства. Но всем творцам стоит помнить: их знание - опасное дело, многие вроде бы стали им одержимы. Дружба - это то, что держит вас на земле, пока вы не уходите в поисках совершенства.

ИМЯ (ОБЪЕДИТЕ ОДНО)	
Глубоководный	Ню
Азриэль	Болотный
Лунный	Самый лучший

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБЪЕДИТЕ ЧТО НИБУДЬ ОДНО)
① Антикрылья, обгоревшие рога, витые рога, бивня ② Складчатая шкура, крошечная чешуя, бугристая кожа, панцирь ③ Костяная голова, обожженный нос, короткая морда, выдающаяся нижняя челюсть ④ Шипастый хвост, булавовидный, цепкий, безжесткий ⑤ Костяные пламя, когти, заостренные или пламя, перепонки на лапах ⑥ Ухолюбое тело, толстое, худое, извивающееся

ЭПИДИЛИОН БУКАЕТ

Дайте каждому дракону шанс блеснуть. Например, если творец взял ход золотые лапки, то он показывает, что хочет чинить сломанные вещи: подкидывайте ему что-нибудь поломанное время от времени, причём так, чтобы починка каким-то образом оказалась полезна стая и повлияла на происходящее в Драконии.

Вот на какие вещи стоит делать упор, когда в игре есть герои соответствующих архетипов.

Учёный

Учёному интересно изучать историю и географию Драконии, узнавать новое про известных драконов, а также раскрывать тайны. Такой дракон полезен в вопросах, требующих понимания этикета и традиций: он ориентируется во всём этом.

Ход учёного специальность позволяет ему быть соавтором игрового мира. Поскольку это уникальный ход архетипа, важно, чтобы при любом провале этого хода случалось что-то интересное: ошибка должна вести к каким-то комическим или неожиданным эффектам. Но не делайте её просто ошибкой, просто неверной информацией — это не передаёт стиль и дух архетипа.

Хати́ро заявляет, что его дракон в своё время читал про Глифа Мягкоцапа: это был очень уважаемый дракон, герой Войны Теней. При броске кубиков он терпит неудачу. В этом случае оставьте Глифа Мягкоцапа выдающимся драконом — однако выдающимся по совершенно иным причинам, чем изложенные в истории Войны Теней за авторством Дайгона.

Обратите внимание, какие ещё ходы выбрал ваш учёный и подкидывайте ситуации, в которых эти ходы полезны. Если он взял книгу по географии, делайте во время игры более длинные описания местности вокруг. А если у него есть магический слух, то периодически используйте в игре ритуалы и заклинания.

Творец

Творец стремится создавать. Блеснуть он может там, где есть материалы для работы и задачи, требующие мастерски сделанной вещи.

Подкидывайте творцу возможности применить его уникальный ход — творение. Задайте вопросы, чтобы выяснить, почему игрок выбрал определённый вид материала и что его привлекло. В этом могут помочь вопросы вроде «Кто тебя учил с этим работать?», «Как выглядит твоя мастерская?», «Как именно ты работаешь?» и так далее.

Если творец выбрал внимание к деталям, то подробнее описывайте, как другие драконы себя украшают и какие редкие материалы используют, чтобы герой мог воспользоваться этой информацией и применять при изучении другого дракона свой ум.

Если дракон может создавать лунный сосуд, то фактически он способен создавать «бомбу» из лунной магии, которая взорвётся в какой-то момент позже. Если игрок долго не пользуется этим ходом, подкиньте ему информацию о любой «закадровой» задаче или проблеме, которую до сих пор никто не решил. Например, если творцу надо узнать, кто по ночам забирается в библиотеку и ворует книги, он может сделать лунный сосуд, который поставит метку на дракона, который попытается украсть следующую книгу.

По возможности, просите творца описывать свою работу: в конце концов, именно он лучше всех в ней разбирается. Как выглядит процесс работы? Что особенно любит сам творец?

Сорвиголова

Сорвиголова всегда рвётся навстречу опасности. Его звёздный час настанет, когда он несётся вперёд спасать товарища.

У сорвиголовы есть ход зверь-спутник; не забудьте наделить такого зверя запоминающейся особенностью и забавным характером. Спутник всегда любит сорвиголову больше всего в Драконии, но он может стать для него совестью и здравым смыслом, когда сорвиголова втягивает остальных во что-то совсем опасное.

Зверь сопровождает сорвиголову даже тогда, когда это почему-либо не могут делать прочие дракончики. Пользуйтесь этим спутником, чтобы напоминать разогнавшемуся дракону, что его действия влияют на окружающих. Спутник может, загорюничав собой дорогу, напомнить, что остальные не летают так быстро или не хотят следовать за ним. Однако не разделяйте сорвиголову с его спутником: если тот загоразливает дорогу, а сорвиголова всё-таки несётся вперёд, спутник всегда следует за ним.

Поскольку сорвиголова регулярно выскакивает вперёд навстречу неприятностям и, с шансами, берёт на себя чужие метки тени, он чаще других рискует стать собственным тёмным двойником. Будучи тёмным двойником, он легко может отрываться от группы, оставляя всех позади. Подкидывайте ему препятствия, для преодоления которых может потребоваться помощь: зверь-спутник может застрять, чужой дракон может счесть его угрозой и так далее. Если это не сработает, вовлеките его физически в такие ситуации, где у друзей будут шансы его догнать: паутина, древние катакомбы или магическая ловушка. Каждое такое препятствие даёт товарищам возможность освободить сорвиголову от власти Тьмы.

Друг природы

Друг природы ищет баланс между богатой на традиции драконьей цивилизацией и чудесами дикой природы. Он может блеснуть, когда вы вводите в игру всевозможных диких зверей, с которыми можно поговорить.

Этот персонаж владеет звериным языком: только он может понимать диких обитателей Драконии. Если он есть в вашей стае, периодически описывайте, какие существа летают вокруг, ползают по земле или качаются в ветвях деревьев. Напомните другу природы, что он может их понимать и переводить остальным, что они говорят. Каждому виду зверей давайте свои речевые особенности, заметно ограничивающие их. Например, армазетки (довольно шумная популяция ара с мар-

мозеткой) никогда не говорят тихо, только кричат, зато колипички (очень маленькие гибриды лисицы с колибри) говорят короткими жужжащими фразами, а стайка волкуней (свирепые и пушистые волки-окуни) способна удерживать в голове всего лишь несколько слов — потом они всё забывают. Показывайте другу природы таким образом, насколько разнообразна и динамична дикая природа Драконии.

Если у друга природы есть дух-проводник, то выясните, как он выглядит: он обязательно должен отличаться от обычных зверей и видом, и особенностями общения. Возможно, он изъясняется только жестами, или только шепчет на ухо другу природы, избегая остальных драконов. Другу природы довольно легко увлечься всеми этими чудесами природы, но дух-проводник может подтолкнуть его к взаимодействию с остальными драконами и даже влезть в политику, когда именно это может быть уместным действием. Дух-проводник вовсе не добивается триумфа природы над цивилизацией: скорее, он склонен поддерживать пострадавших и привлекать к этому своего друга природы. Порой поддержка — это ласково ткнуть носом, а порой — оказать серьёзную помощь.

Провидец

Провидца преследуют признаки вернувшейся Тьмы. Ему проще всего блеснуть в общении с персонажами ведущего, а также тогда, когда Тьма физически проявляет себя.

Если в стае есть провидец, то периодически напоминайте героям, как он выделяется среди них, ведь он всегда близок к Тьме. Уникальный ход провидца — мрачные видения. Задавайте игроку вопросы о том, что другие драконы его Дома думают о его видениях, и действуйте, опираясь на ответы. Провидец будет везде искать Тьму, так что описывайте ему, какая она на запах и как она ощущается на чешуе. Давайте ему шанс поговорить с персонажами, у которых взгляды на Тьму либо аналогичные, либо противоположные.

Если на какой-то встрече тема Тьма ни разу не поднималась, провидец может заскучать — но его видения всегда можно так или иначе встроить в сюжет. Используйте как зацепку запах или ощущение из его видений: это даст ему повод заняться расследованием и добраться до Тьмы чуть позже.

Не стесняйтесь насыщать видения! Предоставляйте сведения, которые подтолкнут дракончика к действиям: предупреждение от загадочного торговца или надпись, вырезанная на коре старого дерева. Пусть он видит признаки Тьмы даже там, где она ещё не сыграла роль в приключении. Если прямо сейчас нет возможности воспрепятствовать Тьме, сталкивайте провидца с другими драконами в обществе: он получит шанс повыискивать заговоры и хитрые планы, которые стая могла бы разрушить.

Воитель

Воитель рождён защищать Драконию. Он на высоте, когда есть возможность выступить против врага, политически или физически. Уникальный ход воителей — чешуя чести. Этот ход прочно связывает их с традициями Драконии и делает важными персонажами в её истории. Воитель стяжает славу, и драконы — равно юные и старые — склонны восхищаться, впечатляться или даже завидовать этой значимости воителя. Описывайте, как персонажи реагируют на первую встречу с воителем и напоминайте, что тот всегда имеет право взять метку тени, чтобы скрыть свои особые приметы, если хочет остаться неузнанным.

Воитель — благородный защитник Драконии. Пусть к нему периодически приходят персонажи, ищущие его помощи в решении той или иной проблемы. Ему могут сообщать политические тайны — и как необходимую для его работы информацию, и в знак доверия. Если бы жители и жизнь Драконии никогда не оказывались под угрозой, воитель никогда бы не занял такое важное место в обществе.

Если воитель выбрал ход план битвы, то включайте в свою историю сражения, в которых участвует множество драконов и их союзников. Например, пусть соперничающая стая поссорится с героями за право оставить у себя драконье яйцо.



Первая встреча

Начинать кампанию в «Эпиллионе» кажется большим предприятием — но вы не обязаны делать всё в одиночку. Игроки тоже помогут вам развивать сюжет истории! Задавайте им наводящие вопросы и используйте в ответах то, что вы как драконовод сочтёте интересным.

До начала

1. Опишите Драконию и покажите карту.
2. Разберите бланки персонажей и заполните их.
3. Представьте дракончиков и начните заполнять карту.
4. Заполните графу «стая».
5. Сделайте короткий перерыв и придумайте первую проблему.

Опишите Драконию и покажите карту

Расскажите немного про Драконию. Покажите карту, опишите главные особенности игрового мира:

- ☞ Упомяните полную неожиданностей природу Дракони и объясните, что вы все вместе будете заполнять карту. Обязательно упомяните ужасных кракенов в море!
- ☞ Расскажите про драконье общество: про отсутствие пола, возрастные категории, великие драконьи Дома, стаи и так далее.
- ☞ Опишите, как стая строит жизнь в большом мире. Часть всего этого можно объяснить прямо во время заполнения бланков персонажей, только не слишком отвлекайте игроков.

Разберите и заполните бланки персонажей

Представьте игрокам каждый архетип — прочитайте его описание в самом начале, а также упомяните, какой у этого дракона уникальный ход. Предложите игрокам выбрать себе по бланку и заполнить первую страницу (имя, цвет, внешность). Затем пусть откроют бланк и заполнят следующую его часть (характеристики, Дома, идеал, ходы).

Представьте дракончиков и начните заполнять карту

Вы как драконовод сами выбираете, где расположить на карте столицу Дракони! Сделайте это. Затем попросите всех игроков по очереди представить своих дракончиков. Как они выглядят, из какого они Дома, какие у них идеалы, какие ходы они себе выбрали — и так далее. Сделайте заметки, чтобы в любой момент иметь возможность посмотреть, какие у них ходы и дела Дома.

Всем представившимся дракончикам предложите добавить что-нибудь на карту. Дракония — это огромный континент, на котором чего только нет. Привязывайте предыстории ваших дракончиков к карте по мере их рассказа, задавайте им дополнительные вопросы.

Например, вы можете попросить своего друга природы: «Покажи нам, пожалуйста, на карте Запретный Лес и расскажи, почему тебе советовали туда не ходить?». Или спросить воителя: «А где на карте находится главный замок твоего Дома? Отметь его, пожалуйста. И ещё расскажи, какую работу там ты особенно ненавидишь?»

Заполните графу «стая»

Все познакомились — теперь время заполнить в бланках графу «стая». Пусть игроки впишут в пустые места имена своих товарищей по стае, а затем по очереди зачитают, что получилось. Не забывайте при этом каждый раз передавать камешки дружбы, когда в тексте сказано это сделать.

Сделайте короткий перерыв и придумайте первую проблему

Возьмите перерыв, чтобы продумать для сегодняшней игры проблему (как именно — см. на стр. 94). Подготовка к игре — дело интересное, но трудоёмкое, так что игрокам тоже будет полезно отдохнуть. Перекусите и расслабьтесь, прежде чем начинать приключения.

Начало приключений

В зависимости от выбора игроков, дракончики стаи могут быть знакомы очень давно, но в совместные приключения они отправляются впервые. Начинать историю лучше всего с официальной просьбы старшего дракона (возможно, имеющего отношение к Совету) отправиться проверить слухи о возвращении Тьмы.

Дракония не готова поверить, что Тьма пробирается вновь в этот мир, однако кто-то отправит дракончиков расследовать событие или явление, предположительно связанное с Тьмой. Возможно, придётся искать не дошедший до пункта назначения груз или своего пропавшего учителя; можно придумать и другие разведочные задания, связанные с фактами, озвученными во время создания персонажей.

Именно вы как драконовод должны дать героям понятное и выполнимое задание. Чтобы сделать приключение насыщенной, свяжите их задание с определённой проблемой и отмечайте развитие событий согласно фазам луны (о проблемах и фазах луны см. стр. 99). Удачи!

Полезные приёмы

Чтобы совместная игра проходила гладко, стоит прибегнуть к нескольким приёмам, упрощающим общение тех, кто играет в «Эпиллион».

Карточка вето

Карточка вето — изобретение Джона Ставропулоса. Она помогает справляться с психологически сложными ситуациями.

Карточка вето — полезный приём, позволяющий любому участнику убрать из игры то, что вызывает у него сильный дискомфорт. Большая часть игр держится на импровизации, и мы не можем заранее предсказать, что случится. А случиться могут в том числе вещи, неприятные для кого-то из участников. С помощью карточки вето можно решать такие проблемы по мере возникновения.

Подготовьте такую карточку с большим крестиком и перед началом игры сообщите остальным участникам:

«Мы играем, чтобы получать удовольствие. Если кому-то вдруг станет неудобно от того, что происходит в игре (покажите им карточку с крестиком), просто поднимите эту карточку или похлопайте по ней (положите карточку на середину стола). Объяснять, почему, не надо. Неважно, почему. Как только кто-то поднимает эту карточку или хлопает по ней, мы редактируем происходящее в игре, убирая то, что не устраивает поднявшего карточку. Если возникнут какие-то более сложные вопросы, всегда можно сделать перерыв, и мы обсудим всё в частном порядке. Я понимаю, что звучит это всё очень пафосно, но это упростит игру. А карточкой обычно пользуюсь всё равно я, потому что вас много, а я одна».

На практике мы обнаружили, что когда что-то вычёркивают из событий после поднятой карточки вето, его легко замещают чем-то не менее тёмным, загадочным или эффектным, что при этом никого не шокирует и не расстраивает. Мы верим, что у вас это тоже получится! Совершенно не обязательно намертво цепляться за первое, что пришло в голову.

О карточке вето можно узнать больше на сайте <http://tinyurl.com/x-card-rpg>.

Карточка вето в «Эпиллионе»

Эту карточку можно также использовать, чтобы настраивать стиль и тон повествования. Например, игрок говорит, что встреченный ими дракон по профессии является клоуном. Тогда другой игрок или драконовод могут поднять карточку вето, если считают, что в эпической истории драконы не могут быть клоунами.

Джонатан (драконовод) описывает, как стая маленьких паучков сбегает с потолка и начинает окружать дракончиков. У одного из игроков, Тайсона, арахнофобия, и ему эту картину неприятно даже пытаться представлять. Тайсон поднимает карточку вето и говорит, что она относится к паукам. Джонатан кивает и пересказывает сцену с начала: с потолка начинает стекать пурпурная слизь, которая окружает дракончиков. Все ведут себя так, как если бы никаких пауков и не было. Приключения продолжаются.

Чтобы слелать карточку вето, вы можете сами нарисовать на любой пустой карточке крупный крестик или же взять оригинальную версию Джона, доступную на сайте:

<http://tinyurl.com/x-card-rpg>.



Другие средства безопасности

При игре в «Эпиллион» можно использовать и другие средства обеспечения безопасности и комфорта. Подбирайте то, что придётся по вкусу вам и вашей группе, но убедитесь ещё до начала игры, что остальные представляют, как ими пользоваться.

Розы и тернии

Розы и тернии — это метод получения обратной связи от игроков, когда каждый может сообщить, что ему нравится, а что — нет. Обычно все и так дают обратную связь после игры, но если упорядочить этот процесс, то можно проследить за тем, чтобы никого не пропустить.

По очереди попросите каждого участника (да, и себя тоже) назвать что-то, что ему понравилось в этой игровой встрече (и это будет роза) и что-то, что ему не понравилось (тернии). Не спорьте с игроками по поводу терний, просто выслушайте и ответьте, что подумаете, как сделать лучше к следующему разу. Розы и тернии — это простой способ для драконовода получить обратную связь и в следующий раз сделать игру ещё интереснее!



Свет после Тьмы

Как и любой эпос, «Эпиллион» состоит из вступления, развития событий и яркой кульминации. Смотреть, как дракончики постепенно становятся героями, очень интересно, и заканчивать их историю зачастую не хочется. Однако кампания должна закончиться, когда Тьма будет изгнана из Драконию. Как именно это произойдёт, зависит от развития истории: это может быть грандиозное сражение, необычное применение лунной магии или героическое самопожертвование. Но чем бы этот финал ни был, он должен быть выдающимся.

Победа над Тьмой

Когда стая наконец одолевает Тьму и спасает Драконию (как бы это ни случилось в вашей версии истории), опишите ближайший рассвет, когда встаёт солнце и его лучи освещают спасённую героями Драконию. Расскажите, какой эффект действия стаи произвели на всё вокруг. Что стало с оставшимися приспешниками Тьмы? Они попрятались, просят прощения и хотят начать с чистого листа, или, например, Совет отправил их в изгнание?

Опишите, как действия героев повлияли на ландшафт Драконии. Встаёт ли сейчас солнце как начало новой эпохи? Или стая сейчас тревожно ждёт, когда оседет пыль и станет видно, удалось ли их другу выбраться из-под обвала? Какие долгосрочные изменения случились в Драконии?

Какой бы фантастической ни была получившаяся картина, сдержите себя и не описывайте, что при этом делают персонажи ваших игроков. Пусть они сами потом скажут, что делают. А описав финальную сцену, не обрывайте рассказ на этом моменте — ещё не всё определилось. Расспросите ваших драконов, что они будут делать в эпилоге.

Эпилог

Прежде чем завершить игру в «Эпиллион» и разойтись, дайте каждому игроку возможность по очереди рассказать, что их персонаж делает после победы над Тьмой. Это могут быть события ближайшего будущего: например, один из драконов желает найти Ритникса и продолжить с ним незаконченный поединок в облаках; это могут быть и более далёкие планы — например, преобразиться в мистика или древнего. Если эти планы включают другого дракончика из стаи — например, формирование семейной стаи — пусть игрок сперва спросит на это согласие второго игрока. Эпилоги позволяют вашей группе закончить свой эпос эффектными описаниями своих дальнейших биографий.

Пример игры

Ниже я привожу длинный пример игры, который призван продемонстрировать, как драконовод применяет ходы и принципы. Я также буду рассказывать, что я как драконовод думаю о формирующейся истории, пока игроки действуют и получают результаты.

Это третья игровая встреча группы, и она начинается на архипелаге Драконию. В группе три героя:

Хати́ро, учёный: бескрылый фиолетовый дракончик с острым носом, оленьими рогами, пушистым хвостом и когтями на лапах.

Дух, сорвиголова: крепкий дракончик с переливчатыми алыми перьями, гибким хвостом, короткой мордой и двумя обломанными рогами.

Коготь, друг природы: некрупный дракончик с сияющей медной чешуёй, клювом и клыками, выступающими из уголков рта, со слоноподобными лапами и жалом.

Ранее в эту встречу Совет отправил стаю на один из пустынных островков архипелага расследовать, почему не пришёл груз мёда от улья пчелозаек. Сешли, распорядитель второго дня Лунного Праздника, очень обеспокоен, ему важно, чтобы всё было доставлено вовремя...

Коготь говорит:

— Давно хотел вживую посмотреть на пчелозаек!

На главном острове он искал их уже несколько лет. Дух откликается:

— Да, а если ещё и повезёт свежего мёда отхватить, то точно не зря пролетелись! Мой летучий ёж Тикс (зверь-спутник Духа, помесь летучей мыши с ежом) ещё ни разу в жизни его не пробовал.

Я говорю:

— Вы двигаетесь на вершину дюны. Песок под вашими лапами перемешан с приятно пахнущим сахаром. Добравшись до вершины, вы смотрите вниз: там долина, в которой множество нор ведут в улей пчелозаек.

— А ещё что мы видим? С пчелозайками-то всё в порядке? — спрашивает Коготь. Это очень похоже на попытку **изучить древнее или волшебное место**, поэтому я улыбаюсь и отвечаю:

— Ну, мёд из этого улья отправляют на Лунный Праздник ещё с тех времён, когда этот праздник только вошёл в традицию. Так что улей весьма старый. Хочешь изучить это древнее место?

Коготь просматривает список вопросов, которые он сможет задать, удачно сделав ход, и с энтузиазмом хватается кубики:

— Да! Я пролетаю над вершинами окрестных дюн, чтобы осмотреть место со всех сторон.

Это первое применение подобного хода в нашей группе, поэтому я прошу Когтя зачитать его описание для всех, прежде чем бросать кубики. У Когтя ум +0, но на кубиках выпадает 11. Успех!

— Отлично! Выбирай из списка два вопроса, которые хочешь задать.

Коготь уже знает, какой вопрос будет первым:

— Я хочу знать, как я могу узнать тайны этого места?

Стая находится в дикой местности, и в поисках идей я смотрю на список ходов природы. Я выбираю **предоставить им для исследования место или маршрут** — конкретнее, я хочу показать им путь в улей.

— Летая над дюнами, ты замечаешь, что пчелозайки суетятся и выглядят перепуганными, — тут я решаю, что друг природы может в этот момент внести свою лепту, и спрашиваю уже Когтя. — А как именно это выглядит, когда пчелозайки боятся и суетятся?

— Они прыгают, жужжат, сталкиваются, то ныряют в свои норы, то выпрыгивают.

— Точно! А поскольку ты понимаешь **язык зверей**, то слышишь, как они дружно жужжат: «Зпасите дзззарицу! Ззз! Ззздраиный зззвук!» Ты замечаешь, что пчелозайки явно готовятся покинуть улей. Если ты хочешь узнать секреты этого места, то тебе придётся лезть под землю и встретиться там с их царицей. Какой ещё вопрос из списка ты хочешь задать?

Коготь задумывается над списком, затем обращается к товарищам. Посоветовавшись, они выбирают — «Где здесь присутствует Тьма?»

Отлично, это прекрасная возможность для меня направить их к источнику Тьмы на этом острове.

— Когда вы слетаете — а Хати́ро скатывается — вниз, с дюн, то видите, что к меху пчелозаек прилипли какие-то пурпурные кристаллы. Дотянуться до них вы не успеваете. Где-то вдалеке слышится нарастающий гул, а потом громовой рёв сотрясает весь остров. Ударная волна катится ко входу в улей, маленькие кристаллы разбиваются, источая знакомый вам затхлый запах Тьмы. Пчелозайки впадают в короткий приступ ярости, потом снова возвращаются к своей работе... Тьма явно находится где-то в улье, а то, что испускает рёв, распространяет её эффекты.

Дух и Коготь говорят, что хотят отправиться к царице. Но я отмечаю, что как-то давно не слышу Хати́ро, поэтому спрашиваю:

— Хати́ро, а ты что делаешь?

Хати́ро чуть задумывается, затем отвечает:

— Я хочу выяснить, откуда доносится звук... я бы пошёл вперёд, пока они говорят

с царицей.

— Хорошо.

Теперь я возвращаюсь к Когтю: на табличке его персонажа написан идеал **«независимость»**: «Коготь! То, что сейчас делает Хати́ро, соответствует твоему определению независимости?»

Коготь кивает, передавая один из своих медных камешков дружбы Хати́ро. Чтобы не запутаться, я ещё раз спрашиваю о ближайших планах каждого дракончика. Вначале Хати́ро и Дух слушают, а я сосредотачиваюсь историей Хати́ро. Он следует в направлении, откуда доносился рёв, и обнаруживает вход в пещеру, перед которой постоянно сыпется песок. Поскольку это сольное выступление Хати́ро, я хочу дать ему как можно больше возможностей проявить себя.

— За тихим шорохом падающего песка ты слышишь, как пара драконов где-то там поёт. Это очень похоже на магический ритуал.

Глаза Хати́ро загораются:

— Прочти нам всем, пожалуйста, описание своего хода **«магический слух»**.

Сама я держу в голове только события, по которым срабатывают ходы из бланков персонажа. Целиком я эти ходы даже не помню — пусть игроки сами посмотрят. Хати́ро читает текст, бросает кубики, добавляет +2 за ум, и у него получается всего 7.

— Еле-еле. Ты можешь задать один вопрос и получить +1 к следующему броску кубиков для действия, связанного с ответом.

Хати́ро делает себе пометку «+1», чтобы не забыть, и спрашивает:

— Какие магические эффекты могут стать следствием такого ритуала?

— Слов ты не понимаешь, но мелодию слышишь отчётливо. Она вся состоит из коротких отрывков, и чем дальше, тем больше похоже, что она сдерживает что-то, загоняя это в ловушку. Ритуал предназначен для того, чтобы загнать в клетку то, что находится в пещере. Теперь я вернусь к твоим товарищам, а у тебя есть время подумать, что делать с этой информацией.

Хати́ро улыбается и кивает. Я переключаюсь на тех, кто отправился в улей. Удостоверяюсь, что правильно поняла, что они начали делать:

— Итак, вы вдвоём собираетесь поговорить с царицей и убедить её остаться?

Дух подпрыгивает на месте:

— Да! А Коготь будет переводчиком, потому что я не понимаю пчелозаек. Я просто хочу добраться до мёда.

О, это может привести к интересному развитию событий. Я уже ввела в игру взрывающиеся кристаллы, наполненные Тьмой. Если Дух будет неосторожен, он вполне может съесть частичку Тьмы! И у меня будет отличный повод показать героям **влияние Тьмы**.

— Ага. Итак, что именно вы делаете? — я не спешу реализовывать свою задумку.

Я позволяю событиям формировать будущее, а игроки ещё не предоставили мне идеального шанса сделать такой ход.

— Я проскакиваю мимо пчелозаек, — начинает Дух, — ныряю в самую большую нору и ищу мёд!

Я решаю, что именно сейчас отличный момент, чтобы зверь-спутник сорвиголовы вмешался и выразил своё мнение:

— Ты уже почти рванул вперёд, но Тикс в этот момент начинает беспокойно хлопать тебя крыльями по голове. Он хмурится.

— Угу. Дух, ты хотел сказать — ищешь царицу? — терпеливо напоминает Коготь.

— Да, да. Точно, царицу. Я это и имел в виду, — отвечает Дух.

Обожаю такие моменты, когда игроки говорят от лица своих персонажей! Вот только они могут сейчас очень сильно недооценивать, насколько опасен их план. Я прищуриваюсь и предупреждаю их, прежде чем они возьмутся за кубики:

— Предприятие выглядит опасным — пчелозайки очень сердиты. Вас могут покусать. Всё ещё хочешь рвануть вперёд, сорвиголова?

Я специально использую название архетипа, чтобы подчеркнуть концепцию персонажа и напомнить игроку, что он вполне может сказать «да» — ведь он же сорвиголова!

— О да! Я несусь вперёд, прокладывая путь, а Коготь пусть летит сзади.

Я оглядываюсь на Когтя — он поддерживает эту затею? Коготь улыбается, закатывает глаза и кивает. Ну что ж, вперёд!

— Итак, вы **идёте на риск** — посмотрим, насколько успешно.

Я знаю, что Дух не выбрал никаких особых ходов сорвиголовы, которые могли бы здесь помочь, поэтому использую основной ход. Дух кидает кубики, добавляет +2 за храбрость, и у него получается всего 6.

— Упс! И это с твоей самой высокой характеристикой. Коготь, ты видишь, что Духа уже укусили, а дальше его ждут ещё большие неприятности. Будешь помогать?

— Ой! — Дух дёргается, словно от укуса. — Да! Коготь, скорее на помощь!

Все за столом смеются. Я напоминаю Когтю, что помогая, он подвергается тем же опасностям, что и его товарищи.

— Да. Я гораздо мельче Духа, и у меня у самого есть жало. Я собираюсь проскользнуть мимо пчелозаек, отбиваясь от самых свирепых.

Коготь подсчитывает, сколько у него красных камешков дружбы от Духа. Их четыре. Он начинает помогать, бросает кубики, **добавляет** +3 (больше нельзя) ... и у него выпадают две единицы. То есть в сумме 5.

Такие броски — очевидное невезение. Я напоминаю им обоим, что они в результате **получают по пункту опыта**.

— Запоминающаяся неудача, повод быть осторожнее в следующий раз, — говорю я. Все смеются, а Дух с Когтем делают пометки.

Теперь я собираюсь чуть приблизить их к успеху, но **подвергнуть их опасности**. Я ещё не знаю, как именно, поэтому говорю:

— Оставляю вас пока на этом драматичном моменте. Возвращаюсь к Хатиру возле пещеры. Хатиру, ты достаточно близко, чтобы слышать песню во всех подробностях, но это также означает, что тебя могут заметить! Маленький дракончик, младше тебя, высовывает нос за песчаный водопад и щурится на тебя глазами как у жука. Что ты делаешь?

Хатиру, широко раскрыв глаза, просматривает список ходов:

— Я пытаюсь их **обмануть!**

Это совсем не та информация, которая нужна для применения хода. Я задаю наводящий вопрос:

— А что именно ты делаешь, чтобы обмануть их?

Мне важно выяснить, как именно это будет выглядеть и звучать. Я даю Хатиру возможность подумать. Он, наконец, изобретает план:

— Я машу на них хвостом — крыльев-то у меня нет, и махать мне больше нечем. Восклижаю: «Отличная работа! Судя по тому, что я слышу, вы хорошо справляетесь! Лечу доложить остальным, что у вас всё под контролем и помощь вам не нужна!»

Вот это то, что мне и было нужно. Хатиру берёт кубики и кидает, добавляя к броску +1 (за предшествовавшее удачное применение магического слуха) и +2 за ум. В сумме у него получается 13. Хатиру хочет, чтобы **обман остался нераскрытым** — это позволит ему благополучно убраться без всякого преследования. Я описываю, как выглядит его успех:

— Маленький дракончик с глазами как у жука запинается. «Даа?, — говорит он. — Вот и здорово!». Он явно пытается собраться с мыслями, отступает вглубь пещеры. Хатиру, ты можешь беспрепятственно возвращаться к своим. Только сперва выясним, в каком состоянии они будут к тому моменту, как ты до них доберёшься.

Теперь мне всё-таки надо решить, как поступить с теми двумя провалами. Я гляжу на ходы природы и решаю **подвергнуть и опасности** следующим образом: царица будет очень возмущена тем, как они к ней ввалились. Это позволит сюжету двигаться вперёд и им не придётся снова пытаться проникнуть в улей тем же самым способом (это скучно).

— Коготь, Дух, вы защищаете друг друга как можете, пробиваясь сквозь рой сердитых пчелозаек. Уворачиваетесь как можете, но покусать вас всё равно успевают.

Я не собираюсь пока давать им метки тени за физические повреждения.

— За вами гонится пчелозайка-воительница. Убегая от неё, вы ныряете в ближайшую нору улья, до какой удалось добраться. Внутри скользко, и вы съезжаете

вниз на большой скорости, влетая в полный мёда ров. Царица здесь, и она возмущённо верещит, завидев вас.

Дракончики в восторге, но я хочу, чтобы они тоже внесли свою лепту в создание антуража Драконии. Я прошу их добавить детали:

— Хатиро, как выглядит царица пчелозаек?

Вообще-то друг природы у нас Коготь, но я хочу дать и Духу что-нибудь сделать, благо у него не последняя роль в ситуации.

— Она огромная, как старый дракон, но её крылья маловаты, чтобы летать. Ей приходится ползать подобно червяку. У неё большой прозрачный живот, полный жидкого сахара. Она сидит выпрямившись, держа перед собой маленькие верхние лапки, как у тираннозавра. Её пчелиные глаза столь велики, что маленький заячий носик между ними просто теряется. А антенны у неё похожи на кроличьи уши.

Коготь хихикает:

— Что за прелесть!

Получив это описание, я достраиваю остальную сцену:

— Коготь, в её голосе ты слышишь изумление и ужас. Вы только что испортили мёд, вляпавшись в него!

Я ухмыляюсь. Дух тут же изображает, как он барахтается в вязком мёде:

— Ах, она недовольна? Да мне месяц придётся отмывать это со своих перьев!

Эффектная сцена, но я явно недостаточно показала, насколько ситуация опасна, поэтому продолжаю:

— «Иззничтожить всё! Зззделать новый!» Королева отдаёт приказ уничтожить всю эту партию мёда. Теперь на праздник не попадёт ни капли. Что вы делаете?

Коготь отвечает:

— Я шевелю лапами, чтобы моя голова оставалась над поверхностью. С самым серьёзным видом я рываю царице на её языке, надеясь привлечь внимание:

— Не надо ничего изничтожать! Извините, что испортили мёд, но мы прибыли сюда, чтобы вам помочь. Погодите, мы всё исправим, только мёд не уничтожайте пока!

Обычно такие действия не должны вести к ходу, но Коготь владеет **языком зверей**, и я считаю разговор с царицей обращением к старшему. Я говорю:

— Ага. Царица на много-много лет старше тебя, и ты к ней обращаешься, как к старшему дракону.

Коготь кивает.

— Кинь кубики с учётом храбрости.

У Когтя получается 8. Это не 6 и не 9, так что Дух ничем не может помочь.

Коготь выбирает из списка возможных результатов **«произвести впечатление**

и получить какую-то помощь». А из списка побочных эффектов он выбирает **«поддаться тщеславию»** и ставит себе метку тени. Коготь отмечает Сомнение и выбирает **«усомниться в верности друга»**. Он поворачивается к Духу, как бы стражующему с себя мёд, и говорит:

— Пока королева думает, я спрашиваю Духа: «Тебе что, вообще всё равно, что случится с пчелозайками? Или ты считаешь, что всё это так, баловство?»

Дух протягивает лапу обратно в мёд и помогает Когтю выбраться оттуда:

— Нет, мне не всё равно... но я же, в отличие от тебя, не понимаю, что они говорят.

Коготь обнимает Духа и извиняется за то, что позволил себе усомниться в верности друга. Хати́ро молча передаёт Духу камешек дружбы: это поведение соответствует его идеалу честности.

— Коготь, королева тебя оглядывает, после долгой паузы согласно шевелит антеннами. Она обещает подождать один день: пусть драконы за это время вычистят ров и уберут ужасную огромную тварь на севере. «Но только одзззин дззень!»

К моменту возвращения Хати́ро оба дракончика уже выполняют из улья. Хати́ро торопливо делится с ними новостью о драконах в пещере, творящих ритуал: они что-то запирают там! Все трое решают отправиться на дальнейшую разведку. Я, чтобы подчеркнуть важность проблемы, ещё раз описываю рёв, разносящийся по острову, пока они втроём летят к пещере. Затем говорю, что в пещере они видят длиннозубого дракона, свернувшегося рядом с маленьким дракончиком, которого Хати́ро видел чуть раньше.

Хати́ро тут же оживает.

— Я незаметно слежу за этим драконом. Что я могу про него понять? Кажется, это называется **«изучать другого дракона»**.

Дух, у которого идеал — осмотрительность, передаёт товарищу один из своих **красных камешков**:

— Отличная идея, Хати́ро! Какой же ты осмотрительный в отличие от меня.

Хати́ро бросает кубики, добавляет +0 за обаяние, и у него получается 10. Он первым делом спрашивает:

— На кого этот дракон имеет зуб?

Я прикидываю, не ввести ли нового персонажа, но выбираю использовать уже существующего.

— Ты прячешься недалеко от входа в пещеру и всматриваешься сквозь падающий песок. Драконы в пещере в это время разговаривают. «Финн, теперь ты займись ритуалом. Я устал петь. Мы скоро разберёмся с этим наргасом». Маленький дракончик послушно начинает петь снова. «Знаешь, — говорит длиннозубый дракон, — я просто поверить не могу, что в этом году распоряжаться на Лунном Празднике поручили Сеили. Вместо меня! Это должно быть моё место!» Дракончик

чуть запинаясь, потом снова начинает петь. Какой у тебя второй вопрос, Хати́ро?

— Что этот дракон хранит в сокровищнице? — спрашивает Хати́ро.

Прекрасный шанс для меня подсунуть-таки Духу подпорченный Тьмой мёд. Я описываю, что длиннозубый дракон — великолепный серебристый змей с мерцающим белым гребешком на шее — лежит на огромной горе мёда, уже упакованного и готового к перевозке для праздника.

— Он валяется и с удовольствием облизывает когти. Он обнимает пурпурные кристаллы, а когда рыгает, то испускает зловещие тени. Он сложил здесь как минимум часть того мёда, что нужен Сеши́ли для праздника. А что ты в это время делаешь, Дух?

Я хочу дать и Духу возможность порезвиться: я люблюсь на героя, выводя его на передний план, со всей его клоунадой. Дух заглатывает приманку:

— Мой живот голодно урчит, когда я вижу этого длиннозубого, пирующего на краденом добре. Я раздуваю грудь и мчусь вперёд, чтобы сбить его с этой горы!

Хати́ро в шоке, Коготь прикрывает лицо рукой. Дух уже взялся за кубики:

— Я понимаю, что это опасно — но ведь это я засаду делаю! Я его напугаю!

Он **идёт на риск**, добавляет к результату броска кубиков +2, и у него получается 8.

— Урра! — вопит он. — К победе!

Теперь мне надо описать, что Дух добился своего, но при этом каким-то образом ошибся, споткнулся или попал в неловкое положение:

— План рискованный, но в целом тебе это удалось. Длиннозубый дракон пел весь день и очень устал, так что ты легко застал его врасплох и сбил с медовой груди сокровищ. Вы вместе катитесь на пол. И тут же твоё положение превращается в очевидно проигрышное. Длиннозубый дракон плотно тебя обвивает, ты только пискнуть успеваешь. Как будешь выворачиваться, Дух?

Я не знаю, как Дух представляет себя в сражении, поэтому предпочитаю спросить. Если я начну придумывать за него, может получиться неловко.

Дух показывает, как он молотит крыльями, и заявляет:

— Я пытаюсь взлететь, хотя он меня не пускает, — и мы вываливаемся из пещеры и катимся вниз по склону дюны.

— Отлично! Вы скатываетесь кувырком. Его острый гребень по пути сильно царапает тебе нос.

А теперь я хочу применить ход природы: знакомлю стаю с новым **фантастическим существом**.

— Дракон отодвигается от тебя и шипит: «Без меня вы не справитесь с наргасом!»

Прямо сейчас мне не требуется больше деталей — я просто сообщила, что рядом есть вот такое существо.

Дух возражает:

— Моя стая со всем справится! А теперь вон, пока я не позвал остальных, чтобы они с тобой разобрались!

Я хочу поставить Духу метку тени, но это должно вплестаться в логику событий. Я кошусь на его бланк персонажа: там только одно пустое место для метки, так что после этого Дух станет своим **тёмным двойником**.

— Серебряный дракон улетает, а ты ощущаешь, как болит расцарапанная морда. Страх начинает подбираться к тебе: вдруг вы действительно только что потеряли свою последнюю надежду справиться с находящимся в пещере? Что, если стая это испытание не по зубам? Поставь «страх» среди своих меток тени. Это будет последняя, так?

Дух отвечает:

— Ага! Ну вот я свой тёмный двойник. И что мне теперь делать?

Я прошу Духа зачитать вслух описание его тёмного двойника. Теперь все узнают, что дракон станет эгоистичным и сварливым, а также что можно сделать, чтобы он стал прежним. Я предупреждаю их, что длиться это может сколько угодно — может, одну сцену, а может — всю встречу. Но станет ли Дух прежним, зависит от действий стаи.

— Итак, Дух, как выглядит твоё превращение в тёмного двойника? Это как-то проявляется физически?

— Мои сияющие перья тускнеют, — говорит Дух, — и прилегают ближе к телу, так что я кажусь меньше обычного. Поскольку я только что получил метку страха, то когда я возвращаюсь ко входу в пещеру, я никак не упоминаю, что мне серебряный дракон говорил про наргаса, с которым мы не справимся (наргас — это мифический и редкий шестиногий пезас с рогом нарвала). И если Тикс что-нибудь ляпнет, я на неё рывкну, и она будет сидеть у меня за рогами и помалкивать.

Теперь я спрашиваю остальных: а что они делают с поющим дракончиком, пока Дух прогоняет длиннозубого? Хати́ро отвечает:

— Я хочу, чтобы он замолчал и начал нам помогать!

Коготь кивает.

— Я аккуратно подхожу к дракончику, показывая, что я не угроза. Киваю, приблизившись: «Финн, не так ли?»

— Ффиннеригус, — торопливо поправляет дракончик, затем продолжает петь, нервно поглядывая в сторону выхода из пещеры. И в твою тоже.

Коготь продолжает:

— Мы не собираемся причинять тебе вред, мы просто хотим пройти через твоё заклинание, чтобы помочь с тем, что внутри.

— Оглушительный рёв наполняет пещеру, — я добавляю моменту драматичности, а заодно подкидываю Когтю полезную информацию. — Теперь ты достаточно близко и можешь расслышать слова какого-то не вполне понятного диалекта звериного

языка. Примерно как если бы он на латыни говорил. Одно слово ты узнал, это слово «больно». Ему больно.

— Финнеригус, нам бы очень пригодилась твоя помощь. Существо там, в пещере, очень страдает, и оно перепугало всех пчелозаек. Пожалуйста, прекрати петь, чтобы мы могли войти и помочь. Мы замолвим за тебя словечко перед Советом, если ты нам поможешь.

Коготь косится на Хатиру, тот кивает. Коготь делает ход: **он убеждает дракона**. Кидает кубики, добавляет +2 за обаяние — и у него получается 10.

— Финнеригус быстро слизывает капельку пота с шеи и говорит: «Я помогу, но пусть твой друг меня научит драться, как он!». Дух, ты как раз к этому моменту возвращаешься в пещеру.

Я только что применил ход общества, выдав героям задачу или поручение, но окончательное решение я хочу оставить за Когтем:

— Коготь, что скажешь? согласишься ли ты, чтобы Финнеригус пошёл с вами и учился у Духа?

— Почему бы и нет! — отвечает Коготь. Я (под общий смех) описываю ответ Финна:

— На глазах дракончика проступают слёзы, он бросается к Духу и замирает перед ним, восторженно взмахивая крылышками. «Спасибо, спасибо! Я в жизни не видел таких полётов! Среброкрыл тот ещё негодяй, я и не надеялся, что удастся вот так прямо от него отделаться. Ты такой сильный! Я буду учиться лучше всех, обещаю. Спасибо-спасибо-спасибо!» Изображая Финна, я говорю очень быстро и набираю воздуха сразу на длинную тираду. Этот дракончик даст Духу возможность **проявить** себя, а **ответственность** может помочь Духу справиться с тёмным двойником.

Дух вступает в разговор, отыгрывая своего тёмного двойника:

— Я наклоняюсь к нему поближе. «Мелковат ты ещё, чтобы летать с моей скоростью. Я самый быстрый дракон, которого ты имел возможность лицезреть».

Хатиру хмурится:

— Зато с его размером проще маневрировать! — подсказывает он, пытаясь помочь Финнеригусу.

Теперь я хочу обыграть предубеждения стаи. Финнеригус вовсе не злой: он просто энтузиаст, стремящийся помочь. Я говорю:

— Финнеригус вовсе не выглядит обескураженным. Он начинает ещё один торопливый монолог о том, что ещё не вырос до своих настоящих размеров, хотя Дух может решить иначе.

Затем я обращаюсь к остальным:

— Коготь, ты замечаешь, что вокруг стало тише — не слышно голоса зверя из пещеры. Хатиру, сдерживающая сила песни, кажется, отпускает вас, — говоря

это, я понижаю голос и смотрю на дракончиков по очереди, намекая, что сейчас случится что-то важное.

Поскольку стая задержалась, разговаривая с Финнеригусом, проблемы сами придут к ней — я подвергаю дракончиков опасности. Наргас совершенно не ждёт, что какие-то драконы явятся его спасать. Я говорю:

— Существо из пещеры приближается, нависая над вами — оно огромное и мощное. У него шесть ног, гигантские крылья летучей мыши и красивый изогнутый рог.

Так, я их взбодрила, но теперь надо показать им, в чём суть коллизии. Я поворачиваюсь к Когтю:

— Ты видишь, что по крылу наргаса течёт зелёная кровь. Если он сбежит из пещеры, раненый и злой, он скорее всего направится к улью... Что ты делаешь?

Коготь быстро объясняет остальным:

— Плохо дело! Наргас серьёзно ранен, нам надо что-то предпринять.

Хатино в ответ на это тут же выпрямляется и восклицает:



- Я его вылечу! Я обращаюсь к магии Луны Духа, чтобы вылечить наргаса.
- Мы с Финнеригусом бросимся на него, если это не сработает, — добавляет Дух.
- А я позабочусь, чтобы моих друзей не затоптали, — пищит Коготь.

Приятно, когда игроки так оживляются, но я обращаю внимание на то, что именно у Хати́ро есть решение проблемы: лунная магия здесь очень к месту.

— Хорошо. Хати́ро, начнём с тебя. Расскажи, как именно ты **взываешь к лунной магии**?

— Моя пурпурная чешуя начинает светиться, — говорит Хати́ро. — Я склоняюсь перед могучим наргасом. Обычно крыльев у меня нет, но в этот момент у меня на спине появляется пара прозрачных крыльев, наполняющих пещеру мерцающим звёздным светом».

Хати́ро возвращает пять камешков дружбы, получая +5 к броску кубиков (прибегая к лунной магии, можно использовать сколько угодно камешков). Он бросает кубики и получает в сумме 13. Это означает, что он добивается обоих полезных эффектов этого хода: я описываю, как могущественная магия подчиняется ему:

— Наргас расправляет крылья, а ты обнимаешь его своим звёздным светом. Сквозь тебя течёт целительная сила Луны Духа.

Теперь я обращаюсь ко всей группе — происходящее касается не только Хати́ро, и я учитываю, что другие драконы тоже собирались кое-что сделать.

— Дух, наргас встает на дыбы, и вы с Финнеригусом бросаетесь вперёд. Но ты чувствуешь, что становишься невесомым, когда движешься сквозь призрачные крылья Хати́ро.

Коготь, ты отталкиваешься от упаковок с мёдом и легко дотягиваешься до Духа и Финнеригуса, отталкивая их в безопасное место.

Я решаю, что лечение — это прямой и простой эффект. Я люблюсь на Хати́ро и решаю, что его «особенно могущественная» магия сейчас очистит всю пещеру:

— Хати́ро, ты чувствуешь, как в твоём звёздном свете начинает рассеиваться Тьма во всей пещере. Кристаллы на мёде лопаются от твоего целительного прикосновения, а крыло наргаса заживает, остаётся лишь жемчужный рубец — след прикосновения Тьмы. Оно больше не болит. Наргас направляется к тебе, эхо от его копыт звучит по всей залитой звёздным светом пещере. Он касается твоей головы своим рогом. Рог вспыхивает ослепительным белым светом: наргас просматривает твои воспоминания за этот день, а затем его голос раздаётся у тебя в голове: «Я понесу твою доброту дальше, юный дракончик. Я очищу улей пчелозаек и восстановлю в нём мир». После чего, как на крыльях ветра, наргас вылетает из пещеры и уносится в закат, в сторону улья.

Итак, стая освободила наргаса и может заняться доставкой мёда. Ей также предстоит освободить Духа от власти Тьмы и сообщить Сешили, что его соперник Среброкрыл пытался помешать его работе как распорядителя праздника...

Глава 5 Проблемы

После первой встречи у вас как у драконовода будет готов задел для сложного сюжета. Стая может отправиться по заданию Совета за потерянным артефактом, пойти выслеживать подлого дракона, который пытался испортить лунный праздник, или же двинуться по любому иному следу, который у них появился после создания персонажей и первых событий.

Не пытайтесь выстроить историю заранее — не планируйте события будущих встреч. Дракония слишком большая, чтобы держать её в одной голове. Если вы слишком старательно будете вести дракончиков к определённой сцене, для игроков происходящее будет выглядеть натянутым, как если бы они двигались по рельсам, без возможности выбора.

Применение проблем

Проблемы — это средство поддерживать и развивать историю, очерчивая конфликты, уже существующие в Драконии, но не планируя события заранее. Проблемы помогут вам создать вокруг стаи активный и подвижный мир, но не нарушают важного принципа, согласно которому именно события и игры формируют будущее. Решение проблем объединяет стаю и даёт ей цель, но вам при этом не требуется держать в голове сложные интриги.

Создание проблем

Любая проблема уникальна и требует действий именно вашей стаи. Если с проблемой никто не справится, она разрастётся и начнёт оказывать большее влияние. Однако стая может повлиять на исход, если своевременно примет меры. Проблемы бывают самого разного рода и масштаба: от личной коллизии одного конкретного дракона до стихийного бедствия, которое влияет на всех в регионе.

В общем случае, любая проблема должна быть решаемая за одну игровую встречу. Решение некоторых может затянуться дольше, но всё равно проблема должна ощущаться решаемой за ограниченное время. Когда стая отправляется навстречу приключениям, поначалу она должна решать только маленькие проблемы (по своему размеру!), соответствующего типа и сложности. По мере роста проблемы, встаю-

щие перед героями, должны оставаться связанными с их интересами и местом в Драконии. Если, к примеру, герои присматривают за младшими дракончиками, то эта ответственность должна обигрываться в проблемах, которые они решают.

Создавать собственные проблемы очень просто! Это можно делать на лету, во время перерыва или между встречами, если вам нужно больше времени. Можно подготовить одну проблему заранее, к первой встрече — она пригодится в качестве стартовой. И уж точно вам понадобятся проблемы потом.

Собираясь создать проблему, действуйте пошагово, как описано ниже. Создавайте такие проблемы, чтобы вам как драконоводу было интересно наблюдать за их разрешением. Если будет интересно вам — игроки почувствуют ваш энтузиазм и тоже оживятся.

Четыре шага создания проблемы:

1. Выберите область и суть проблемы.
2. Создайте набор персонажей с их желаниями.
3. Привяжите эффекты к фазам луны (не обязательно).
4. Создайте необходимые особые ходы (не обязательно).

Области проблем

В Драконии можно столкнуться со многими видами проблем, но все они так или иначе относятся к одной из следующих областей:

- ☞ Семья
- ☞ Дружба
- ☞ Традиция
- ☞ Природа

От области проблемы зависят используемые темы и клише. Проблемой может стать что угодно — другой дракон, ритуал, даже дикий зверь! Область проблемы определяет, в какие конфликты окажется втянута стая, не способ обнаружения и решения проблемы. Пусть с этим разбирается стая.

Выбрав область проблемы, её ключевую характеристику, определите её суть. От сути проблемы зависит набор ходов, который драконовод будет использовать во время встречи. Например, если вы хотите построить сюжет вокруг дракона, с которым дружит ваша стая, вы можете выбрать область проблемы «дружба» и суть «ревность»: это в полной мере обрисовывает проблему.

От сути проблемы зависит и её «цель»: это аналог мотивации у персонажей (см. на стр. 96). Драконы, связанные с проблемой, пытаются достичь своей цели и следуют своей мотивации. Ваша задача как драконовода — «помогать» проблеме в целом, подталкивая её продвижение к цели своими ходами и особыми ходами проблемы. Как только в истории появляется проблема, делайте её явной, привлекая внимание к конфликтам, опасностям и тайнам, которые ведут к её цели.

Проблемы в области семьи

Проблемы, связанные с семьёй, возникают из коллизий между семейными стаями, драконами внутри таких стай, а также драконами одного Дома. Иногда проблема связана с проживанием расставания, отделения или утраты, но она также может касаться тёмной стороны семейных связей или реакцией старшего поколения на рост и развитие младшего.

Суть:

- ✧ Отделение (цель: разделить сокровищницу или иные ресурсы).
- ✧ Отчуждение (цель: никого не подпускать ближе расстояния вытянутого крыла).
- ✧ Горе (цель: избежать примирения любой ценой).
- ✧ Контроль (цель: препятствовать чужому росту или изменениям).

Ходы драконовода:

- ✧ Разрушить что-либо (персонаж может сделать это намеренно или по глупости).
- ✧ Открыто выразить тайные чувства.
- ✧ Отказаться от помощи.
- ✧ Попросить о помощи.
- ✧ Сделать предложение, которое задевает кого-то лично.
- ✧ Посплетничать о товарище.
- ✧ Заставить выбирать между двумя драконами.
- ✧ Решиться на близкие отношения.

Проблемы в области дружбы

Проблемы, связанные с дружбой, возникают из коллизий внутри стаи и среди её друзей. Начать дружить — дело недолгое, а вот продолжить бывает непросто. Всё то, что помогает поддерживать дружбу — выслушивание друг друга, совместное веселье и времяпрепровождение — всё это позволяет излечить душевные раны, нанесённые ревностью и другими опасностями.

Суть:

- ✧ Зависть (цель: уничтожить то, чем обладает другой)
- ✧ Соперничество (цель: бескомпромиссно стремиться к победе)
- ✧ Дефицит (цель: припрятать для себя ограниченный ресурс)
- ✧ Неуверенность (цель: всячески доказывать, что другие не правы)

Ходы драконовода:

- ✧ Раздуть ссору до масштабного конфликта.
- ✧ Продемонстрировать свидетелям силу или неуверенность.

- ☞ Настоять на том, чтобы помочь в важном деле.
- ☞ Упрямо продолжать попытки.
- ☞ Интерпретировать всё в самом радужном свете.
- ☞ Неверно толковать планы и замыслы.
- ☞ Вызвать кого-либо на состязание.
- ☞ Потребовать, чтобы кто-то выбирал между двумя друзьями.

Проблемы в области традиций

Проблемы, связанные с традицией, касаются обычно ритуалов, обычаев и политических решений. Юные дракончики часто выступают против обычаев, которые кажутся устаревшими или неуместными, но поменять эти обычаи не так-то просто.

Суть:

- ☞ Иерархия (цель: поставить каждого на его место).
- ☞ Норма (цель: препятствовать изменениям).
- ☞ Ограничения (цель: заставить бояться неизвестного).
- ☞ Ритуалы (цель: выполнять положенное без раздумий).

Ходы драконовода:

- ☞ Цепляться за обычаи или «здравый смысл».
- ☞ Со скандалом пойти против обычая.
- ☞ Указать кому-либо на его место.
- ☞ Потребовать компенсации за нанесённый ущерб.
- ☞ Предложить временный или постоянный альянс.
- ☞ Вытащить на поверхность старую или забытую ссору.
- ☞ Ввести новую идею или обычай.
- ☞ Пригласить дракона на важный ритуал или иное мероприятие.

Проблемы в области природы

Проблемы, связанные с природой, — это конфликты драконьей цивилизации и дикого мира вокруг. Драконы живут среди волшебных и опасных мест, которые не так-то просто укротить. Хотя некоторые драконы умеют наводить мосты между диким и цивилизованным, другие склонны завоёвывать землю или эксплуатировать её в личных целях.

Подтипы:

- ☞ Расширение (цель: уничтожение ценных ресурсов).
- ☞ Хаос (цель: нарушить стабильность).
- ☞ Тайна (цель: соблазнять секретными знаниями).
- ☞ Убежище (цель: защитить священное место).

Ходы ведущего:

- ☞ Истощить ограниченный ресурс.
- ☞ Попросить о помощи в опасной ситуации.
- ☞ Уничтожить важное место.
- ☞ Переместить или изменить место.
- ☞ Нарушить повседневное течение жизни налётом или набегом полчищ тварей.
- ☞ Призвать в мир что-то новое и загадочное.
- ☞ Раскрыть тайну в ущерб кому-то.
- ☞ Забрать что-либо и спрятать.

Ходы проблем

У проблем есть особые ходы, которые постепенно ведут к достижению цели этой проблемы. Предпринимайте один из таких ходов каждый раз, когда у вас появляется возможность сделать ход драконовода и вы хотите усилить влияние проблемы на историю. На стр. 63 подробнее описаны ситуации, когда уместно сделать ход драконовода.

Не объявляйте, к какой именно проблеме относится ваш ход! Просто сделайте сам ход, и пусть игроки сами разбираются в происходящем и реагируют на события.

Участники

Выбрав область и суть проблемы, привлеките к её коллизиям драконов, старых и новых. Проблема — не анонимная «неприятность», которая сама по себе бросается на стаю. Каждая проблема — это масса возможностей для стаи познакомиться с Драконией и определить своё место в ней. С каждой проблемой должны быть связаны интересные персонажи — со своими личными планами, замыслами и интересами.

Впишите драконов в проблему в момент её создания. О том, как делать интересных драконов — с занятиями, характером и мотивацией — см. на стр. 62. Кое-что можно оставлять незаполненным, на будущее, когда стая встретится с этими драконами. Однако если заранее подобрать занятия и мотивации, которые усложняют проблему, то такие драконы могут устроить стае гораздо больше увлекательных приключений.

Например, дракончик, состязающийся с сорвиголовой в лазании по облакам, может быть бывшим чемпионом в этой игре. Но если его вместо этого сделать смотрителем Висячего Сада, то это даст стае шанс встретиться с ещё одним оригинальным явлением в Драконии.

Фазы лун

Если проблема по своей сути меняет ситуацию в мире, а не является чем-то статичным, то можно считать этапы её развития как фазы лун. Это позволит вам отслеживать, какой процесс находится в какой стадии.

У луны есть четыре фазы:



- ☞ Новолуние (Начало событий).
- ☞ Молодая луна (Перемены назревают).
- ☞ Растущая луна (Изменения становятся необратимыми).
- ☞ Полная луна (Наступают последствия изменений).

Отслеживание фаз позволяет вам определить, что будет, если стая проигнорирует проблему или усугубит её. Расписывая фазы проблемы, сразу определите, каковы будут последствия изменений. Что может случиться? Каковы ставки? Как Дракония может измениться?



Смена лунных фаз

Сменить фазу луны на следующую вы можете, сделав ход драконовода, или же тогда, когда события игры явно к этому приводят.

Иногда вы можете даже пропускать фазы, если сюжет развивается стремительнее, чем вы предполагали изначально. Возле каждой фазы в своей схеме сделайте пометки о тех очевидных изменениях в мире, которые стая точно обнаружит на соответствующем этапе. При каждой смене фазы покажите это стае внутри игры:

- ☞ **Новолуние** — проблема начала формироваться, но всё ещё можно вернуть назад.
- ☞ **Молодая луна** — признаки проблемы очевидны. Прекратить её развитие ещё можно, но теперь это сделать сложнее.
- ☞ **Растущая луна** — проблема заметно влияет на Драконию.
- ☞ **Полнолуние** — наступают все последствия, к которым проблема может привести. Дракония изменилась навсегда, даже если эти изменения незначительны.

Фазы должны состоять из событий, которые стая не может контролировать. Не пытайтесь предсказать действия героев или заранее строить сцены, оглядываясь на них. Пусть каждая фаза включает действия, которые кто-то произведёт, если герои не вмешаются по любым причинам.

У меня есть луна проблемы (область проблемы: природа, суть — хаос). В ней группа червюсков (зверей, помесь червей с моллюсками) грозит уничтожить важный замок Дома Ротскар. Пока что стая не изобрела никакого способа умерить их фантастический аппетит. У меня уже отмечено, что произошло в первую фазу проблемы: личинки червюсков переместили свои гнёзда на деревья возле карьера». Но стая пока не смогла найти союзников, способных избавиться от червюсков, не убивая их!

Для фазы молодой луны у меня записано: «Червюски съедают камень, добытый и предназначенный для достраивания замка». Стая предпринимает неудачную попытку обратиться к старшему дракону, Файрайту Громобрюху. После этого я решаю сделать ход проблемы — истощить ограниченный ресурс. Червюски съедают весь камень и движутся к самому замку Дома Ротскар! Поскольку фаза луны при этом меняется, я отмечаю это на своей схеме и начинаю прикидывать следующую фазу, растущей луны. «Червюски съедают каменный фундамент западного крыла замка!»

Файрайт Громобрюх в ярости: червюски угрожают уничтожить всю его работу! На чьей стороне дракончики окажутся в дальнейших событиях? Удастся ли им остановить развитие проблемы? И удастся ли им сделать это, не навредив червюскам?

Вы всегда можете переписывать и подправлять события фаз, чтобы они лучше отражали происходящее в вашей истории! Если заранее подготовленное событие очередной фазы вдруг не подходит, переделайте его — например, сделав его опаснее. Но если стая эффективно решает проблему, остановитесь. Не надо устраивать следующую фазу только для того, чтобы герои не могли победить.

Особые ходы

Чтобы сделать проблему ещё красивее и примечательнее для героев, можно придумать для неё особый ход или пару ходов. Это не «ходы драконовода»: ваши ходы у вас есть и так, и для управления проблемой вам их хватит. Это ходы, которые может предпринять стая, и они включают новые способы взаимодействий с проблемой. Как правило, у каждого хода есть следующие элементы:

- **Искра:** «Когда происходит X...».
- **Пламя:** «...то Y.» Иногда при этом игроки бросают кубики, а иногда просто что-то происходит.
- **Ставки:** если при совершении хода игрок бросает кубики, определите, что происходит при результатах 10+, 7–9 и 6–. Если ход включает бросок кубиков, то результат 10+ обычно означает благополучный для стаи исход, 7–9 — успех за определённую цену или с какими-то осложнениями, а 6– означает, что стаю ожидает ещё больше приключений.

Когда вы **даёте обещание духу червей**, используйте ваше обаяние. При результате 10+ вы получаете сумочку со священной грязью, которая даёт вам +1 к любым действиям, способствующим выполнению обещания. Выполнив обещание, вы отмечаете пункт опыта. При результате 7–9 вам дают куличик из грязи, который даёт +1 на одно такое действие, и его надо сперва съесть. При провале духи вам не верят: они швыряют ком глины вам в нос, накладывая проклятие: у вас –1 к любым действиям, которые способствуют нарушению вашего обещания.

Когда вы **читаете волшебные слова из Книги Неизвестного Разведчика**, вы применяете свой ум. При успехе (7–9) текст открывает вам, где в Драконии находится то, чего вы больше всего хотите. При 10+ вы имеете право поставить себе метку тени и задать драконоводу один дополнительный вопрос. При провале в прочитанных словах вы находите лишь описание своей судьбы в грядущих катастрофах.

Ещё об особых ходах

Ходы могут быть как простыми («Пытаясь обратиться к Файрайт Громобрюху, вы полагаетесь на своё обаяние, а не храбрость»), так и сложными, вроде приведённых выше примеров. Но в любом случае, особые ходы нужны, чтобы сделать игру интереснее. Старайтесь не создавать особых ходов, которые препятствуют каким-то действиям вашей стаи.

Если вы хотите почитать больше о создании особых ходов, обратитесь к десятой главе, «Тени», книги **«Городские легенды»** Эндрю Медейроса и Марка Диаза Трумана. Они подробно осветили тему создания особых ходов в правилах на базе Powered By The Apocalypse. Но будьте осторожны, не увлекайтесь сверх меры, «Городские легенды» — книга не для маленьких дракончиков. Там говорят о взрослых темах взрослым языком.

Проблемы и Тьма

Обратите внимание, что нет такой категории проблем как проблемы с Тьмой. Вместо этого любая проблема Драконии может иметь элемент Тьмы: она даёт Тьме шанс побраться в сердца драконов, больших и маленьких.

В конечном счёте, Тьма не является злым существом, с которым можно сразиться напрямую зубами и когтями. Скорее, она воплощение трудностей, с которыми слишком сложно справиться в одиночку. Опасности «Эпиллиона» — это не вторжение внешнего зла, это опасности, которые становятся испытанием для каждого дракона.

Если в вашей игре угроза Тьмы занимает слишком важное место, она может затмить роль стаи. Не используйте Тьму как «плохого парня». Делайте акцент на личных драмах и повседневных проблемах — именно в таких ситуациях Тьма получает шанс проявиться в каждом.



Пример: Испорченный праздник

Сегодня Праздник Полёта. Почётная обязанность провести церемонии открытия и закрытия поручены двум старым драконам. К несчастью, когда-то они были членами одной семейной стаи, а с тех пор стали врагами. Каждый отказывается участвовать, пока второй не отдаст свою половину сокровищ, которые они получили в наследство после гибели своего третьего члена стаи. Праздник будет безнадежно испорчен, если эти двое не договорятся!

Область проблемы: семья (отделение)

Цель: разделить сокровищницу или иные ресурсы

Участники

Метеор

Улетел в долину мёртвых много лет назад, оставив свою сокровищницу собратьям по стае, Вайте и Дёгтю.

Возраст: умер, будучи бородатым драконом.

Дом: Семскэйл, Нефритовый Дом.

Вайта Свирепый

Он такой худой и длинный, что может обвиться вокруг целого замка.

Возраст: старый.

Дом: Тессит, Алмазный Дом.

Луна Бури

Характер: шумный и весёлый, этот дракон очень печётся о своём имуществе.

Занятие: члена Совета.

Мотивация: защитить свои сокровища от посягательств.

Дёготь Тёплый

Постоянно выпускает из ноздрей дым; у него горячий чёрный живот.

Возраст: старый.

Дом: Ротскар, Золотой Дом.

Луна Пустоты

Характер: любитель головоломок, но склонен отвлекаться на другие вещи.

Занятие: эксперт по сокровищницам.

Мотивация: вернуть своей сокровищнице её былую славу.

Фазы луны

- ☾ **Новолуние** — Дёготь отказывается участвовать в празднике, пока не получит от Виты остальную часть сокровищницы.
- ☾ **Молодая луна** — драконы-торговцы, не надеясь на прекращение ссоры стариков, решают уйти, чтобы больше не тратиться даром. Их отбытие приводит к тому, что праздник становится куда менее интересным.
- ☾ **Растущая луна** — в ночь перед праздником Вайта отправляет юных дракончиков выкрасть сокровища Дёгтя. Обнаружив кражу, Дёготь впадает в ярость и отменяет праздник.
- ☾ **Полнолуние** — Вайта и Дёготь дерутся, нанося друг другу раны. Память о Метеоре навсегда омрачена этой безобразной дракой.

Особые ходы

Вайта Свирепый невероятно огромный и страшный. Тому, кто попытается его **изучить**, понадобится храбрость, а не обаяние.

Если вы **участвуете в праздничных полётах**, то время проявить своё обаяние. При результате 10+ вы демонстрируете недюжинное умение, и старшие драконы вознаграждают вас подарком. При результате 7–9 вы произвели впечатление на кого-то из старых драконов: выберите дракона и получите +1 во время следующей обратиться к нему. При провале вы долетались до неприятностей, и теперь с ними придётся разбираться.

Примечание

Проблема «испорченный праздник» ставит под угрозу конкретное общественное мероприятие в Драконию. Стая совершенно не обязана становиться в этом конфликте на одну из сторон и поддержать кого-то из поссорившихся драконов. Выбор стороны — это всего лишь один из способов разрешения подобной проблемы.

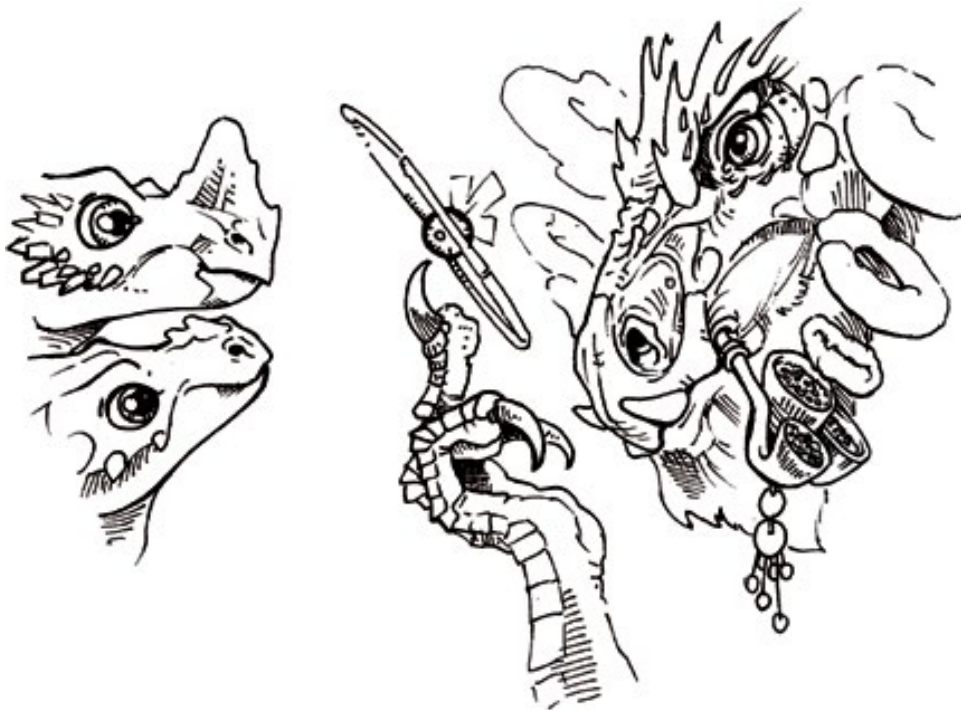
Послесловие

«Эпиллион» родился из моей любви к эпическому фэнтези вроде «Хоббита»: эти богатые и сложные миры подпитывали моё воображение. Их истории были той кроличьей норой, в которую мне всегда хотелось прыгнуть, чтобы попасть в волшебные земли. Особенно я любила истории про драконов, и мне хотелось знать больше о них и о том, откуда они пришли.

Теперь, когда «Эпиллион» выходит в свет, я наконец-то могу поделиться своим миром Дракони с другими игроками, опытными и новичками, которым тоже хочется создать свои истории о драконах и их родине. Эти драконы — не просто жадные огнедышащие чудовища; это непростые таинственные существа с древними, но живыми традициями.

Создание этой игры само по себе было эпическим трудом, и я выражаю благодарность всем, кто поддержал меня на Kickstarter, а также замечательной команде редакторов, художников, друзей и тех, кто меня вдохновлял. Спасибо вам всем!

Удачных полётов!



Медиаграфия

Книги / Фильмы

Мстители
Сердце дракона
Гарри Поттер
Хоббит
Властелин Колец (трилогия)
Навсикая из долины Ветров
Принцесса Мононоке
Перси Джексон

Игры

Седьмое Море
Постапокалипсис
Кровь и честь
Dungeon World
Houses of the Blooded
Monsterhearts
Мышиная стража
Городские легенды

Телесериалы

Мой маленький пони: дружба — это чудо.
Сейлор Мун

Компьютерные игры

The Legend of Spyro
Mass Effect
Skies of Arcadia

Приложение:

Игровые материалы

На следующей странице приведён список архетипов персонажей для «Эпиллиона».

В Encyclopedia Draconica есть дополнительные архетипы, но эти шесть являются основными для игры. В списке приведена краткая информация про архетип и сильные/слабые стороны дракончика.

Учёный (стр. 108)

Вдумчивый, усердный, дотошный. Учёный посвятил свою жизнь получению, сохранению и применению знаний о драконьей культуре, волшебстве и иных вещах.

Сильная сторона: ум

Слабая сторона: храбрость

Творец (стр. 110)

Изобретательный, терпеливый, целеустремлённый. Творец умеет работать с материалами и посвящает свою жизнь созданию вещей, преисполненных красоты и силы. Он понимает суть своих изобретений и использует их точно и изящно.

Сильная сторона: ум

Слабая сторона: обаяние

Сорвиголова (стр. 112)

Решительный, предприимчивый, верный. Смелость сорвиголовы не знает границ, когда речь идёт о его друзьях: он больше, чем кто-либо, стремится защитить своих любимых.

Сильная сторона: храбрость

Слабая сторона: обаяние

Друг природы (стр. 114)

Любопытный, аккуратный и занятый внутренним конфликтом. Друг природы разрывается между драконьим миром, в котором живёт его стая, и природным миром зверей и стихий, которые зовут его прочь от цивилизации.

Сильная сторона: обаяние

Слабая сторона: храбрость

Провидец (стр. 116)

Харизматичный, страстный, одержимый. Тьма очень близка к нему. Провидец изучает Тьму, чтобы защитить других от того, что он увидел.

Сильная сторона: обаяние

Слабая сторона: ум

Воитель (стр. 118)

Смелый, упорный, честный. Воитель вдохновляет других своей силой и преданностью Драконии, достигает своих целей и защищает слабых.

Сильная сторона: храбрость

Слабая сторона: ум



УЧЁНЫЙ

Вы усердно работаете, чтобы узнать как можно больше. Знание — сила, и вы собираете и оберегаете знания. Иногда трудно найти равновесие между интересом к прошлому и жизнью в настоящем, но вы же не собираетесь пропускать приключения или отказываться от дружбы. В конце концов, всем героям, про которых вы читали, приходилось в конце концов отложить пергамент и отправиться пачкать свою чешую.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Звёздный, Людвик, Хати́ро, Венет, Зандил, Стеварат.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Антенны, олени рога, барьяни рога, множество рожек.
- Складчатая шкура, с перьями, с мехом, с чешуёй.
- Длинный нос, глубокий прикус, острый череп, короткая морда.
- Хвост-метёлка, без хвоста, гибкий хвост, жало.
- Пальцы с липучками, костистые суставы, растопыренные пальцы, когти.
- Толстое туловище, худое, пропорциональное, бескрылое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** 0, **Храбрость** –1, **Ум** +1.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Любопытство, Честность.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

Миндоф, Дубовый Дом

Раскрыть значимую часть древней тайны.

Семскэйл, Нефритовый Дом

Смягчить конфликт между драконами из разных Домов.

СТАЯ

_____ руководил вашей стаей, когда вы потерялись в Столице. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ не понимает важность драконьей истории и традиций; вы сделаете всё, чтобы он её осознал. Возьмите камешек дружбы.

_____ продемонстрировал вам, как опасна Тьма, и вы в результате высунули нос из книг. Дайте ему камешек дружбы.

ХОДЫ УЧЁНОГО (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: вы носите при себе одну из Великих Книг Драконьего Знания.

Отметьте, что это за книга:

- ☐ Дагон, «История войны с Тьмой»
- ☐ Лунь-Кван, «Знаменитые драконы и их деяния»
- ☐ Фафнир фон Гримтуф, «Славные моменты в драконьей истории»
- ☐ Дьюлаш де Гольдерин, «Энциклопедия существ Драконии»
- ☐ Амелия Дракович, «Географический атлас рек, гор и крупных островов Драконии»

Когда вы ищете какую-то информацию в своих книгах, скажите драконоводу, что именно вы нашли, бросьте кубики и прибавьте к результату количество задействованных книг. При результате 10+ информация точна и полна; у вас далее будет +1 ко всем действиям, связанным с ответами. При 7–9 она неполна или загадочна; у вас +1 только на одно ближайшее действие, связанное с ответами. При провале вы допускаете какую-то ошибку; драконовод скажет, какую именно и когда.

Усиление уникального хода: Отметьте ещё одну книгу. Расскажите драконоводу, от кого вы её получили.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



СТАРЫЕ ДОЛГИ: обращаясь к старшему и напоминая ему о его долге, вы опираетесь на свой ум, а не на храбрость.



МАГИЧЕСКИЙ СЛУХ: прислушиваясь вблизи к магическому ритуалу, вы можете задействовать свой ум. При результате 10+ задайте два вопроса из списка. При результате 7–9, задайте один вопрос. У вас будет +1 к ближайшему действию, которое опирается на ответы. При провале ритуал обретает над вами власть: драконовод скажет, какую.

- Какие магические эффекты производит такой ритуал? • На кого ритуал направлен?
- Как я могу этот ритуал прервать? • Как я могу этот ритуал повторить?



МНЕНИЕ ДРУЗЕЙ: вы можете пойти к своим друзьям за советом. Дайте им один камешек дружбы и выслушайте, что они скажут. Если вы последуете совету, то они отметят пункт опыта, а вы получите +1 к действиям, пока следуете совету. Если вы проигнорируете совет, поставьте себе метку тени.



ЗНАНИЕ ПРОШЛОГО: изучая бородатого или старого дракона, вы также можете задавать и следующие вопросы:

- Что о нём поговаривают в его Доме?
- Какова его уязвимость для Тьмы?
- Кто в Драконии противостоит его целям и планам?

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы слишком долго молчали и сдерживали себя. Вы лучше всех знаете, что стае теперь нужно делать, вы лучше всех разбираетесь в истории. Пора уже всей стае признать – Учёный тут только вы. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только друг убедит вас признать, что у вас не на все вопросы есть ответы.



ТВОРЕЦ

Вы знаете, что для того, чтобы сделать красиво, мало ярких красок, и прекрасно представляете, сколько работы и упорства требуется, чтобы создать произведение искусства. Но всем творцам стоит помнить: их занятие - опасное дело, многие вроде вас стали им одержимы. Дружба – это то, что держит вас на земле, пока вы находитесь в поисках совершенства.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Глубокоглазый, Азраэль, Ангус, Нео, Болограт, Самсмильт.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Антенны, обгорелые рога, витые рога, бивни.
- Складчатая шкура, крошенная чешуя, бугристая кожа, панцирь.
- Костистая голова, обожжённый нос, короткая морда, выдающаяся нижняя челюсть.
- Шипастый хвост, булабовидный, цепкий, без хвоста.
- Костистые пальцы, когти, растопыренные пальцы, перепонки на лапах.
- Угловатое тело, толстое, худое, извилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** –1, **Храбрость** +0, **Ум** +1.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Честолюбие, Традиции.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

КЕБРОС, Рубиновый Дом

Подвергнуться опасности, доставая редкие материалы или сокровища.

РОТСКАР, Золотой Дом

Создать что-то, что поможет другу справиться со сложной задачей.

СТАЯ

_____ попросил вас создать что-то полезное для вашей Стаи. Опишите, что это, и получите от этого дракончика камешек дружбы.

_____ побудил вас оставить мастерскую и отправиться сражаться с Тьмой. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ вытаскивал вас из неприятностей, в которые вы влезли из-за своего творчества. Опишите, как он воплотил ваш идеал и дайте ему камешек дружбы.

ХОДЫ ТВОРЦА (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

ТВОРЕНИЕ: вы умеете создавать. Выберите два материала, с которыми вы хорошо работаете, или таланта, к которому у вас лежит душа, из приведённого ниже списка.

- | | | | |
|---|--|--|--|
| ☐ Краски | ☐ Пирсинг | ☐ Резьба | ☐ Песок |
| ☐ Дерево | ☐ Актёрство | ☐ Драгоценные камни | ☐ Бусины |
| ☐ Камень | ☐ Дирижирование | ☐ Драгоценные металлы | ☐ Проволока |
| ☐ Перо и чернила | ☐ Письмо | ☐ Лёд | ☐ Звук |
| ☐ Цемент | ☐ Садоводство | ☐ Воск | ☐ Музыкальные инструменты |
| ☐ Стекло | ☐ Ткань | ☐ Глина | |
| ☐ Металл | ☐ Бумага | | |
| ☐ Татуировки | ☐ Пластик | | |

Создавая что-либо из выбранных материалов или с помощью выбранных талантов, вы пользуетесь своим умом.

При результате 10+ выберите два эффекта. При 7–9 — один.

- ☐ Созданное вами долговечно
- ☐ Созданное вами практично
- ☐ Созданное вами красиво

При провале творение содержит серьёзный изъян. Драконовод скажет позже, какой именно.

Усиление уникального хода: Усиление уникального хода: выберите два новых средства или материала. Расскажите драконоводу, какой дракон помог вам их освоить.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ: когда вы сперва делаете другому дракону комплимент относительно его уникальной черты или вещи, а потом изучаете его, вы можете применять свой ум вместо обаяния.



ЗОЛОТЫЕ ЛАПКИ: когда вы чините сломанные вещи или устройства, вы применяете свой ум. При результате 10+ у вас всё получается. При результате 7–9 вещь снова будет функционировать, но придётся приложить особые усилия или использовать специальные материалы. Драконовод скажет вам, что именно потребуется. При провале вещь оказывается безнадежно сломана или для её починки не хватает чего-то важного и сложно добываемого.



ЛУННЫЙ СОСУД: когда вы создаёте произведение искусства, вы можете применить лунную магию и сохранить в предмете её эффекты. Объявите, какое событие активирует предмет, и магия высвободится, как только это случится.



СУМКА С ПОЛЕЗНОСТЯМИ: вы собираете всякие странные штуки, вроде кусочков оружия и древних артефактов — вдруг придёт вдохновение и они пригодятся? Если вы ищете в своей сумке что-то достаточно мелкое, чтобы в неё поместиться, примените свой ум. При результате 10+ вы находите то, что нужно, или что-то, чем можно заменить искомую вещь. При 7–9 у вас есть что-то подходящее, но с дефектами. При провале оказывается, что вы уже недавно использовали нужную вещь и вам придётся доставать похожую заново.

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы не просто художник — всё на свете является вашим инструментом. Драконы нуждаются в твёрдой руке, которая раскроет их истинный потенциал. Стая должна принять ваши планы будущего Драконии — ведь это вы Творец. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только друг найдёт способ убедить вас, что драконы вам важнее вещей.



СОРВИГОЛОВА

В небе для вас нет границ. Когда вы устремляетесь к звёздам, вы творите подвиги, которых сами от себя не ожидали. Порой вы при этом теряете голову, и вам не стоит летать слишком высоко, чтобы не забыть о тех, кто смотрит снизу. Дружба даёт вам повод полетать, помогает вашим крыльям и сердцу найти призвание.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Колоф, Воль, Оникс, Искрист, Дух, Сират.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Сломанные рога, гребень на голове, острые рожки, бивни.
- Бугристая кожа, перья, мерцающий, колючки.
- Клюв, длинная морда, глубокий прикус, короткая морда.
- Шипастый хвост, цепкий, гибкий, без хвоста.
- Пальцы с липучками, когти, лапы, перепонки.
- Угловатое тело, костлявое, мускулистое, извилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** –1, **Храбрость** +1, **Ум** +0.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Сотрудничество, Благоразумие.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

Бринбэк, Стальной Дом

Убедить члена своей стаи пойти на опасное предприятие.

Ротскар, Золотой Дом

Встать между товарищем по стае и опасностью.

СТАЯ

_____ обеспечил вам поддержку стаи, когда ваш зверь-спутник заболел. Опишите, как именно он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ научил вас внимательнее относиться к Тьме.

Опишите, как именно он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

Вы спасли _____ от опасного чудовища.

Возьмите у него камешек дружбы.

ХОДЫ СОРВИГОЛОВЫ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

ЗВЕРЬ-СПУТНИК: вы чаще попадаете в опасные ситуации, чем прочие драконы, но ваш зверь-спутник готов последовать за вами куда угодно. Как и другие существа в Дракони, ваш зверь-спутник имеет черты нескольких разных животных — выберите от одного до трёх. Если вы обведёте только одно животное, то прочие существа Дракони будут видеть в вашем спутнике чудовище. Но вы вдвоём как-нибудь уживётесь.

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|
| ☐ попугай | ☐ жук | ☐ барсук | ☐ летучая мышь |
| ☐ носорог | ☐ волк | ☐ медведь | ☐ броненосец |
| ☐ крыса | ☐ лошадь | ☐ лягушка | ☐ ёж |
| ☐ лев | ☐ крокодил | ☐ баран | ☐ _____ |
| ☐ черепаха | ☐ саламандра | ☐ кальмар | |

СПОСОБНОСТИ (ВЫБЕРИТЕ ОДНУ):

- ☐ **Большой:** ваш зверь достаточно велик, чтобы на нём можно было ездить.
- ☐ **Ищейка:** ваш зверь умеет вынюхивать след.
- ☐ **Копатель:** ваш зверь умеет копать твёрдый грунт.
- ☐ **Посланик:** ваш зверь умеет относить послания.
- ☐ **Камуфляж:** ваш зверь умеет маскироваться на местности.
- ☐ **Актёр:** ваш зверь умеет развлекать драконов и других существ.
- ☐ **Работник:** ваш зверь способен таскать тяжёлые предметы.

Усиление уникального хода: отметьте у своего зверя-спутника новую способность. Опишите, как он до неё дорос или освоил её.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



БЫЛА НЕ БЫЛА: у вас +1, когда вы рискуете, справляясь с физическими препятствиями.



СКОЛЬЗКАЯ ЧЕШУЯ: когда вы пытаетесь избежать чего-то, что вас физически удерживает, прибегните к храбрости. При результате 10+ вам удаётся вывернуться. При результате 7–9 вы выбираетесь, но оставляете позади что-то важное или привлекаете излишнее внимание — драконовод скажет, что именно случилось. При провале вы тоже выбираетесь, но дорогой ценой: поставьте себе метку тени.



ЯСНАЯ ГОЛОВА: когда вы стремительно бросаетесь навстречу опасности, прибегните к храбрости. При успехе задайте драконоводу один вопрос из списка ниже. Вы получите +1 к действиям, напрямую связанным с ответом. При результате 10+ задайте два вопроса. При 7–9 — один:

- Как лучше всего туда пробраться / оттуда выбраться / проскочить?
- Чего здесь надо остерегаться?
- Кто здесь контролирует ситуацию?

При провале кто-то получает против вас мгновенное преимущество, обычно помещая вас в опасное место и отделяя от друзей.



БЕРУ НА СЕБЯ: когда другой дракон должен поставить себе метку тени, вы можете поставить метку тени себе вместо него. Вы при этом не обязаны сразу действовать в соответствии с меткой, но эта метка сохраняется до тех пор, пока не будет убрана обычным способом.

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы быстры, свирепы и неостановимы. Вам по силам любая опасность, а стая для вас всего лишь обуза. Теперь вы позаботитесь о том, чтобы всё время быть далеко впереди них, ведь вы сорвиголова. Вы перестаете быть своим тёмным двойником, как только друг сумеет убедить вас в том, что стая вам нужна.



ДРУГ ПРИРОДЫ

Вы способны увидеть великолепие дикой природы. Именно песни лесов и холмов напоминают вам о Доме, а в вашем рыке дикие существа узнают знакомые ноты. Но чем для вас при этом является Дракония? Может ли она быть вашим домом? Только через дружбу вы способны увидеть ценность драконьей культуры и понять преимущества жизни в двух мирах.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Лайонель, Охотник, Коготь Ахна, Товеринн, Кемоф.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Оленьи рога, костистый гребень, бараньи рога, бивни.
- Бугристая кожа, перья, мех, колючки.
- Клюв, широкая морда, круглая голова, короткая морда.
- Булавоподобный хвост, с кисточкой, цепкий хвост, жало.
- Слоновьи ноги, копыта, когти, перепонки.
- Плоское тело, пропорциональное, узловатое, мелкое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** +1, **Храбрость** -1, **Ум** +0.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Честь, Независимость.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

МИНДОФ, Дубовый Дом

Избежать обнаружения или тайно пробраться куда-либо.

ТЕССИФ, Алмазный Дом

Восстановить чудо природы или заповедное место.

СТАЯ

_____ стал голосом разума в вашей стае, когда надо было иметь дело со старшими драконами. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ помог вам защитить от Тьмы священное место. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ вы научили слушать дикого зверя. Расскажите, какого. Получите от него камешек дружбы.

ХОДЫ ДРУГА ПРИРОДЫ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК: Вы живёте в одном мире с диким существами, их рычание и чириканье — ваш второй язык. Вы способны понимать животных и общаться с ними на общем для них всех языке. При это вы можете применять к ним такие ходы как изучение, убеждение и обман, как если бы они были драконами.

Усиление уникального хода: выберите ещё один язык из списка: камня, воды, земли, огня, ветра, льда, дерева или металла. Расскажите драконоводу, как вы освоили этот новый язык стихий.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



В ДВУХ МИРАХ: когда вы идёте на риск во время путешествия по дикой местности, вы можете применять своё обаяние, а не храбрость.



МАСКИРОВКА: вы можете замереть и слиться с окружающей природой, став почти невидимым. Враги не могут вас заметить, пока вы не шевельнётесь или не заговорите.



ДУХ-ПРОВОДНИК: сама природа заботится о вас: за вами всюду следует дух, дающий советы и помогающий вам. Обращаясь к своему духу-проводнику, примените своё обаяние. При результате 10+ вы получаете пункт опыта и +1 к ближайшему действию, если следуете его совету. При результате 7–9 вы получаете +1 к ближайшему действию, если следуете совету, и метку тени, если не следуете. При провале дух особенно настойчив: если вы не следуете его совету, он от вас уходит, пока вы каким-то образом не исправитесь.

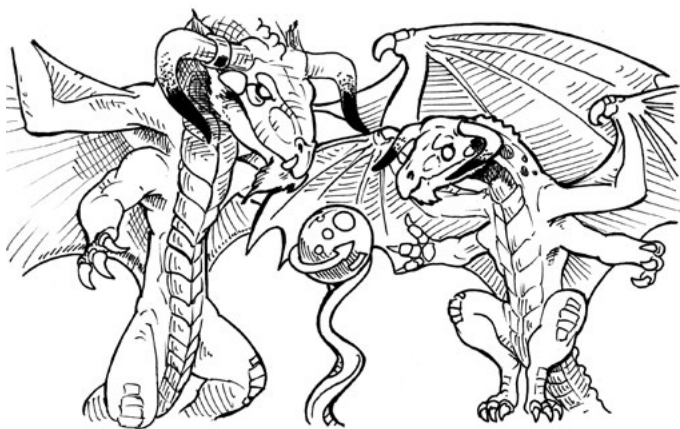


СВЯЗЬ С ЗЕМЛЁЙ: когда вы общаетесь с духами местности, примените своё обаяние. При 10+ они делятся с вами своей мудростью: вы можете задать два вопроса из перечисленных ниже. При 7–9 — только один вопрос. При провале духи сами в трудном положении и нуждаются в помощи в виде участия в ритуале.

- Как я могу позаботиться об этом месте?
- Что это место от нас хочет?
- Кто посещал это место последним?
- Что за духи танцуют здесь?

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы чисты и едины с природой. Драконию вы помните смутно, как фальшивую конструкцию, мешающую земле жить своей естественной жизнью. Теперь заставьте стаю понять, что вы цените природу куда выше Драконии — ведь вы друг природы. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только кто-то из друзей убедит вас, что драконья культура тоже представляет ценность.



ПРОВИДЕЦ

Тьма с ранних лет говорит с вами. Вы видите надвигающийся ужас и боретесь с ним, однако окружающие не всегда вам верят. Вы подступаете к Тьме близко-близко, чтобы вывести её секреты, но не забываете своих истинных союзников. Дружба — это свет, что ограждает вас от Тьмы.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Рен, Вери, Рёко, Лунет, Дрэйвен, Хамундил.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Бараньи рога, гребень на голове, множество рожек, бивни.
- Крупные чешуйки, радужный, мелкие чешуйки, гладкая кожа.
- Клюв, утолщённый череп, глубокий прикус, острый нос.
- Хвост с кисточкой, гибкий, с жалом, без хвоста.
- Копыта, растопыренные пальцы, когти, перепонки.
- Костлявое тело, изящное, плоское, худое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** +1, **Храбрость** +0, **Ум** –1.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Творчество, Эмпатия.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

КЕБРОС, Рубиновый Дом

Получить метку тени, борясь с Тьмой.

СЕМСКЭЙЛ, Нефритовый Дом

Применить тайное знание о Тьме для помощи другому.

СТАЯ

_____ самый знающий в стае, но он не может предвидеть будущие опасности. Возьми у него камешек дружбы.

_____ помог тебе и спас от Тьмы. Расскажи, как он воплотил твой идеал. Дай ему камешек дружбы.

_____ тебе приснился задолго до вашей встречи. Расскажи, о чём был этот сон, и возьми у него камешек дружбы.

ХОДЫ ПРОВИДЦА (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

МРАЧНЫЕ ВИДЕНИЯ: вас преследуют видения Тьмы. В начале встречи бросьте кубики и прибавьте значение обаяния. При успехе вы получаете видение, которое поможет вашей стае в её приключениях, сообщив что-то важное и интересное о ближайших задачах. При результате 10+ вы видите истинное лицо Тьмы: кроме видения, вы получаете возможность задать драконоводу один вопрос. При провале, видение слишком неясное, чтобы помочь вам: будущее мрачно и ужасно.

Усиление уникального хода: выберите для своих видений новое свойство из перечисленных ниже. В момент, когда к вам приходят мрачные видения, вы можете:

- ☐ Поделиться с товарищем по стае своим видением.
Вы получаете +1 к результату броска кубиков для этого хода.
- ☐ Подготовить свой разум. Вы сможете задать один дополнительный вопрос (даже при провале).
- ☐ Направить своё видение. Сообщите драконоводу, чего именно в Драконии будет касаться ваше видение.
- ☐ Побороться с будущим: вы сможете один раз добавить +1 к результату броска кубиков своего товарища, если тот пытается изменить ход событий, который был представлен в видении.

Выбирая усиление, расскажите, кто из драконов помог вам освоить эту новую способность.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ОДИН ИЗ НИХ: пытаясь обмануть дракона, охваченного Тьмой, применяйте обаяние, а не ум.



ДОГОВОР: верните камешек дружбы и попросите у Тьмы что-то, что вы хотите. Драконовод назовёт вам цену. Если вы её заплатите, Тьма даст вам желаемое.



ОХОТНИК ЗА ТАЙНАМИ: если вы изучаете другого дракона, который вас ещё не видел, вы можете также задавать один из следующих вопросов:

- Каковы его секреты?
- Что предлагала ему Тьма в момент слабости?
- Чем мы с ним похожи?



ВСТРЕЧА С ТЬМОЙ: вы можете поглотить частицу Тьмы — тогда всё зависит от вашего обаяния. При успехе, тьма посылает вам видение и отвечает на ваши вопросы. Выберите один эффект из приведённых ниже при результате 7–9, два — при результате 10+. Видения...

- ...ясны и детальны: вы стираете одну метку тени.
- ...показывают вам, что нужно сделать: у вас +1 к соответствующему действию.
- ...раскрывают роль, которую кто-то сыграет в грядущих событиях: вы даёте товарищу по стае +1 к какому-то ближайшему действию.

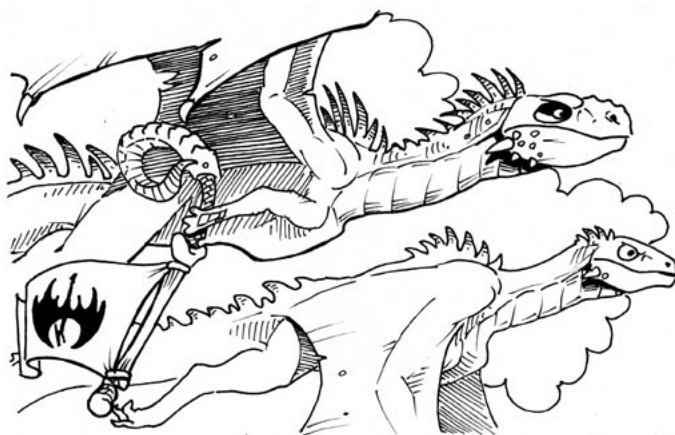
При результате 7–9 выберите также что-то одно из приведённого ниже списка. Ваши видения...

- ...очерняют вашу душу. Поставьте себе метку тени.
- ...отдаляют вас от других: верните один камешек дружбы.
- ...подкашивают ваше ослабшее тело. Получите –1 к ближайшему действию.

При провале вы привлекаете внимание самой Тьмы.

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы притягательны и убедительны. Вы знаете, что драконам можно доверять не больше, чем Тьме: только ложью и тайными заговорами можно чего-то добиться. Стая скоро убедится, что вы легко жертвуете их чувствами, дабы добиться результата — ведь вы же Провидец. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, когда друг убедит вас довериться незнакомому дракону.



ВОИТЕЛЬ

Вы благородны и сильны. Дракония — дом, который вы защищаете. Вы вдохновляете других драконов, но стараетесь не брать на себя слишком много. Ваши друзья сильны и умелы: дайте им шанс, и они удивят вас.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО): Рассвет, Смелчак, Вер, Кимрат, Акс, Гракс.

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Бараны рога, плюмаж из перьев, множество рожек, бивни.
- Крупная чешуя, панцирь, колючки, толстая шкура.
- Широкая голова, длинный нос, морда в шрамах, выдающаяся нижняя челюсть.
- Шипастый хвост, булабовидный, короткий, гибкий.
- Когти, слоновьи ноги, копыта, мягкие лапы.
- Широкогрудый, изящный, огромный, мускулистый.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ): **Обаяние** +0, **Храбрость** +1, **Ум** -1.

ИДЕАЛ (ВЫБЕРИТЕ ОДИН): Смелость, Чувство Юмора.

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)

Бринбэк, Стальной Дом

Уничтожить противоестественную угрозу, порождённую Тьмой.

Тессиф, Алмазный Дом

Защитить от Тьмы кого-то слабее вас.

СТАЯ

_____ недавно присоединился к вашей стае, и вы объясняете ему особенности столичной политики. Возьмите у него камешек дружбы.

_____ дрался бок о бок с вами против чудовища Тьмы. Опишите, как он воплотил ваши идеалы. Дайте ему камешек дружбы.

_____ был рядом с вами, когда вы оказались особенно уязвимы. Дайте ему камешек дружбы.

ХОДЫ ВОИТЕЛЯ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

ЧЕШУЯ ЧЕСТИ: вы посвятили свою жизнь тому, чтобы сделать Драконию лучше. Выберите одно свойство:

- ☐ Луны отметили вас. У вас всегда +1 к результату бросков кубиков, когда вы творите магию лун.
- ☐ Ваш голос пронзает Тьму. Если вы столкнулись с Тьмой и пошли на риск, у вас +1 к результату броска кубиков.
- ☐ Ваша родословная вызывает уважение. У вас +1 к обаянию (до максимума +3).
- ☐ Вам досталось наследство из времён Войны Тени. У вас всегда +1 к результату броска кубиков, когда вы обращаетесь к старшему дракону.
- ☐ У вас много дорогих сокровищ. При обращении к Тьме у вас +1 к результату броска кубиков.

Вы можете скрыть одно или более свойств своей чешуи, поставив себе метку тени.

Усиление уникального хода: выберите ещё одно свойство для вашей чешуи чести. Расскажите драконоводу, в каком из своих приключений вы заработали такую честь.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ПЛАН БИТВЫ: сходясь в бою с противником, примените свою храбрость, чтобы получить шанс задать драконоводу вопросы: два при результате 10+, один — при 7–9. Если вы потом действуете, опираясь на ответ, то у вас +1 к результату броска кубиков для этого действия. Возможные вопросы:

- Кто из врагов сейчас особенно уязвим для моего нападения?
- В каком на самом деле положении мой противник?
- Кто из врагов представляет наибольшую угрозу?
- Какова цель или боевая задача моих противников?

При провале врасплох застают, наоборот, вас. У вас –1 ко всем действиям, пока вам не удастся отбиться или собрать союзников.



БОЛЬШОЕ СЕРДЦЕ: вы настоящий друг для своих товарищей по стае. Вы можете давать камешки дружбы, когда кто-то воплощает любой из ваших идеалов — смелость или чувство юмора.



ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД: один раз за игровую встречу вы можете вернуть камешек дружбы, чтобы, рискуя, получить результат 10+.



ЧЕСТНОСТЬ — ЛУЧШАЯ ПОЛИТИКА: ведя откровенный разговор с другим героем, вы можете задать играющему его один вопрос из приведённых ниже. Если он отвечает честно, то получает право задать вам один вопрос из списка. Вы тоже должны ответить честно

- На кого ты на самом деле работаешь?
- Чего ты больше всего хочешь?
- О чём ты больше всего сожалешь?
- С кем ты поступил по-настоящему плохо?

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы неостановимы: вы ураган, который единолично может сокрушить Тьму.

Никто в Драконию не силен настолько, чтобы помогать вам. Пусть вся стая теперь признает, что только вы лично способны спасти Драконию — ведь вы Воитель. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, когда друг убедит вас позвать стаю на помощь.

